2006年 总第220期

Popsoft

大众软件®

半月刊



www.popsoft.com

电脑应用和娱乐的第一选择

11

大唐豪侠 ONLINE

百花 侠骨柔情百花痴

释放你心中的侠

寒冰 傲立江湖凛寒

选来选去 其实 大侠就是你

天煞 肝胆煮气冲霄汉

少林 天地正气威凤凉

24  桌面怪兽——西部数据Raptor X万转SATA硬盘

37,88  来自中国制造的声音

135  古墓丽影——传说



ISSN 1007-0060

三星 X818 ￥3680.00

送手机 寻浪漫，缘梦天鹅湖！

凡使用本页内任何服务，均有机会获得"三星-X818"手机一部，携手浪漫，共舞天鹅湖~~

网络流行TOP10

0299 吉祥三宝（布仁巴雅尔）
1384 无尽的爱（成龙/金喜善）
0175 分手的季节（阿浩）
1425 下雨（Rain）
1382 狂蓉你听着（K铃）
1383 寂寞情人节（K铃）
0106 甜蜜的我爱你（李宇春）
0112 笔记（周笔畅）
0112 神奇（孙燕姿）

手机试听免费下载

移动用户：手机拨打 按提示输入

1259056180102 ➤ 铃声代码

例如：
移动手机拨打1259056180102，
按提示输入1384，
即可试听并免费下载"无尽的爱"。

试听你想要的铃声后，可以免费下载为铃音哦~没错，是免费哦！
按提示音输入铃声编号查找还可以更快速、更准确。

例如：移动用户发送 15铃声代码 到 33552102 即可下载
联通用户发送 JE#铃声代码 到 99552102即可下载

	编辑短信	发送到	下载完成
移动用户：	151384	33552102	无尽的爱
联通用户：	JE#0299	93552102	吉祥三宝

（适用范围：中国移动开通GPRS用户或WAP功能彩屏手机用户）
想下载更多来电铃声，请发送66到33552102 资费:1元一条

友情提示：
移动用户编辑短信66发送到33552102
按照短信提示回复铃声代码便可成功下载。
例：编辑短信66发送到33552102回复0299便可成功下载吉祥三宝！
1元/条

火爆专场

想下载更多来电铃声，请发送66到33552102 资费1元一条

0002 可惜不是你 梁静茹	0411 爱你比我重要 HOT 阿杜	1397 退让 阿杜
0152 最烂的理由 梁静茹	0412 放手 阿杜	0175 分手的季节 阿浩
0426 勇气 HOT 梁静茹	0999 天黑（超长完整版） 阿杜	1517 哈罗 HOT 阿杜
0540 燕尾蝶+中间 梁静茹	1009 撕夜（超长完整版） 阿杜	0219 雨夜 陈琳
0659 我喜欢 梁静茹	1114 天天看到你 阿杜	0254 13131 陈琳
0738 宁夏 梁静茹	1128 Andy（2004Remix） 阿杜	0662 十二种颜色 陈琳
0948 分手快乐 HOT 梁静茹	1171 他一定很爱你 阿杜	1155 没收你的爱 HOT 陈琳
1372 丝路 梁静茹	1265 坚持到底 HOT 阿杜	1162 不想欺骗自己 陈琳
1388 爱你不是两三天 梁静茹	1326 离别（迪曲版） 阿杜	1163 爱就爱了（前奏版） 陈琳

0020 短消息 陈慧琳	1078 看我七十二变（2004Remix） 蔡依林
0083 希望（大长今主题曲） 陈慧琳	1335 爱情36计（蔡依林-music） 蔡依林
0141 情不自禁 陈慧琳	1393 天空（蔡依林-music） 蔡依林
0327 我要的只是爱（迪曲版） 陈慧琳	0160 始作俑者 蔡依琳
0334 True Colors 陈慧琳	0386 乖猫（超长完整版） 蔡依琳
0338 伶仃（迪曲版） 陈慧琳	0685 招牌动作（超长完整版） 蔡依林
0349 心口不一 陈慧琳	0739 LoveLoveLove（2005Remix） 蔡依林
0350 最佳位置 陈慧琳	0809 说爱你（超长完整版） 蔡依林
0353 最爱你的是我 陈慧琳	0871 恋爱百分百 蔡依林
0354 我要的只是爱 陈慧琳	1046 倒带（超长完整版） 蔡依林
0356 北极雪（完整版） 陈慧琳	0347 假面的告白 蔡依林
0357 有福气 陈慧琳	0385 单身公害 蔡依林
0359 Shake Shake 陈慧琳	0396 柠檬草的味道 蔡依林
0362 伶仃 陈慧琳	0414 追杀丘比特 蔡依林
0427 花花世界（2005Remix） 陈慧琳	0418 野蛮游戏 蔡依林
0557 邮票（完整版） 陈慧琳	0493 爱的借口 蔡依林
0878 不要说抱歉 陈慧琳	

K铃制造之葛优系列



1527 地主家也没有余粮2	1537 葛优替你接电话	1547 情人节的玫瑰1
1528 不怕贼惦记 就怕不算计	1538 名字的来历	1548 开会呢吧1
1529 IQ检测仪	1539 买手机大腕版	1549 私人小秘书
1530 才知道	1540 狗年吉祥	1550 农业社会好
1531 电话接线员	1541 给太太的一封信	1551 兄弟情深
1532 葛优拜年	1542 新年忙	1552 以下电话一律不接
1533 葛优接电话2	1543 今年过节只收礼	1553 抓小偷啊
1534 奥斯卡最佳彩铃奖	1544 节费措施	1555 正月十五月光宝盒
1535 防狼措施（防狼计）1	1545 偷手机也要厚道	1556 侃爷接电话
1536 葛铃的由来2	1546 新年有话慢慢说	1557 真正的速度

迷人夜话



你的烦恼心事有人倾听

移动用户拨打 12590565635
联通用户拨打 101592550135
固话/小灵通用户拨打
11699835按5键（北方）
16838338按5键（南方）

私密花园

你可以探索女人最秘密的小花园……

移动用户拨打 12590565617131
联通用户拨打 1015925501351
固话/小灵通用户拨打
11699835按5键（北方）
16838338按5键（南方）

夫妻秘籍



一段段青春年少的冲动趣事，一个个风姿绰约的美丽女性

移动用户拨打 12590565617914
联通用户拨打 1015925501359
固话/小灵通用户拨打
11699835按5键（北方）
16838338按5键（南方）

移动/联通：1元/分钟 小灵通：2元/分钟

移动用户拨打12590565617836 挑战时尚生活！ 1元/分钟



可爱宝典

	编辑短信	发送到
移动用户：	23图片代码	33552102

例：移动手机发送236143到33552102，即可成功下载该图！

即可无限量下载

想下载更多清晰彩图，请发送DT到33552102 每条只要1块钱，收不到不要钱。



图片无限下载

移动用户：15图片代码 ➤ 33552102

例：移动手机发送159377到33552102，即可成功下载该图。

想下载更多清晰彩图，请发送DT到33552102 每条只要1块钱，收不到不要钱！

6095 9373 6147 6155 9404 9593 9596 9594 6150 6145 6094 9377 6093

移动用户：发送SM 到 33552102
最新款手机、数码相机、MP3、MP4，
数码生活有你有我体验缤纷多彩的数码风暴！ 12元/月 收获彩信惊喜！



半月刊
大众硬件
2006年 总第37期
www.pophard.com.cn
电脑购买和应用的实用指南
01
P60
P68
P129
TOP 2005
年终电脑硬件市场
盘点
炫彩乾坤
大众硬件
配套电子出版物
2006第1期





光通
CCP

编辑部报告

你们喜欢什么？

最近参加了一款网络游戏的发布会。你要知道，这一年来由于《魔兽世界》大热，有勇气投资网络游戏的人比以前少得多了。我对这款游戏谈不上非常了解，但又听了不少事先的宣传，于是就兴致勃勃凑到会议现场的演示电脑前试玩。玩了八九分钟，完成了一两个任务，站起身来，脑子剩下一个想法：这游戏看上去简直就象一个平面的《魔兽世界》。

可能是我接触这游戏时间短了点，仅从第一观感来说，这游戏的界面、地图乃至装备属性都和《魔兽世界》别无二致，快捷技能栏一样放在屏幕下边，连许多技能图标看着和《魔兽世界》都相当相似。我完全能理解制作者的良苦用心。想当年《传奇》火的时候，网吧里的游戏屏幕看上去几乎都是一个模样——尽管他们可能在玩10个不同的游戏。再往前数，《传奇》和《暗黑破坏神》的界面也如出一辙，尤其是左右那两个红蓝圆瓶，简直神形兼类，可见当时的韩国人也很喜欢借鉴这个调调。

谈到这里，我料到会有许多读者会轻蔑地对韩国和我国的一些游戏厂商表示鄙夷：你们就没点创意，游戏市场都被跟风搞坏了。你看看人家欧美市场，从来都注重创意，不盲目跟风，人家那才是做游戏，比你们不知道高明到哪里去了。

错了，这欧美人不但也跟风，而且有时候跟风的傻劲还真不比我们差多少。接下来我就要向诸位讲述一个欧美的游戏厂商是如何把一个游戏类型在一年之内做滥的故事。

1997年那会，欧美的电脑使用者忽然象疯子一样抢购一款游戏。这款游戏的名字叫《猎鹿人》，和同名的那部著名电影一点关系也没有。《猎鹿人》是个第一人称视角类的狩猎游戏，玩家要在林子里用霰弹枪轰鹿。这游戏没有什么先进技术，画面也粗糙得很，节奏还特别慢，大多数时间都要在树林里来回走。当时许多评论硬说玩家们最喜欢享受这种寻找猎物的快感，我看这种说法非常可疑，至少我是没兴趣对着一片草丛等上40分钟。这些还不算什么，最气人的是游戏者在游戏里不能移动，只能跟个碉堡似地开枪，一枪没打中鹿，它跑了你都没法追，这算哪门子狩猎呢……

其实在我看来，《猎鹿人》之所以成功，最大的原因是因为它便宜。《猎鹿人》是一个标准的小成本小收益的产品，现在已经查不到这个游戏当时卖多少钱了，但在我记忆里不是7.99美元就是17.99美元，相比当时其他游戏动辄49.99美元或69.95美元之类的价格，便宜了二分之一有余。当然，这也只是我个人的猜测，但我是绝对不相信"玩家喜欢节奏慢的休闲游戏"这种怪话。1997年是个什么年头，那可以算是电脑游戏历史上绝对的黄金年代，《暗黑破坏神》算是神作，大作就更是数不胜数，一抓一把。《十字军战士II》《地下城守护者2》《神话》《半条命》《MDK》这些游戏即便拿到现在都算得上是优秀作品，玩家怎么可能看得上一个木头桩子似的《猎鹿人》？话说回来，也不知道他们想没想到低售价在这里起的作用，从常理上揣测，这些公司不应该想不到，但当时就连制作公司自己也不知道这游戏为什么会成功。或者他们是集体揣着明白装糊涂。

不管怎么说吧，这个游戏是莫名其妙地火起来了，推出的第一个月就卖出了超过50万份，之后还连续占据游戏销售排行榜榜首数月之久，这可就让欧美游戏行业的人犯了难，游戏媒体开始猜玩家为什么会喜欢这个游戏，而游戏厂商则开始大张旗鼓一窝蜂似的制作类似的游戏，有些人还给这种游戏类型起了个名字，和"角色扮演类""即时战略类"同级，叫"丛林狩猎类"。

一年过去了，到了1998年的时候，各厂商播种的种子陆续结出了丰厚的果实。市场上出现了几十种各式各样的狩猎类作品，不算sunstorm公司推出的正牌续作《猎鹿人2》，你还可以在货架上看到几十款起着《德克萨斯猎手》《乌鸦狩猎者》《丛林枪手》之类名字的游戏，一时间蔚为壮观，可惜这次游戏者就不太买帐了，这些游戏没一个能够重现上一年《猎鹿人》的辉煌，少有卖到5万份以上的。一些游戏厂商仍不死心，继续做，还有些游戏公司扩展思维，推出了类似《恐龙猎手》一类的让玩家猎恐龙的游戏，可惜最后还是销量平平。到了1999年，这类游戏又几乎全部绝迹了。现在，只有几家公司还在顽强地推出《猎鹿人2006》之类的游戏，但是总体来说，这一阵"丛林狩猎类"的风潮就象它袭来一样，又瞬间消失了。

好吧，让我们做个选择题，看看这个故事告诉了我们些什么呢？

A、制作游戏是个风险很大的工作，很多时候，制作者并不能掌握游戏者的心思。

B、欧美游戏厂商在跟风和一窝蜂方面丝毫不比我们差多少。

C、其实游戏者们并不象厂商希望的那样非常喜欢"丛林狩猎类"这样的游戏类型。

D、《大众软件》要努力办得更有特色，希望您们给我们来信，我们需要您的支持和献策。

正确的答案是：以上选项全部正确。

commando@popsoft.com.cn

完成于午饭前夕

富士康杯

第十一届大众软件奖系列活动区

读者调查
大众软件2006年度
读者调查问卷及答题卡见杂志中间夹的小册子

手机游戏免费下载

Game Square公司带来两款手机游戏，送给大家消暑解闷。一款是《麻将方块对战》游戏，有单机版和多人对战网络版两种模式。单人游戏分为单人模式和时间模式，为了增加游戏的益智性和对抗性，游戏进行过程中会随机出现障碍来阻碍游戏的正常进行。联网对战模式可达到6人同时联网对战，趣味性、挑战性的运动魅力都被体现得淋漓尽致。

还有一款《拇指游戏大战》，是将拼音和汉字结合起来的益智游戏。以十二生肖赛跑的故事作为游戏的背景，将打字的速度与十二生肖跑步的速度有机结合。在此款游戏中，玩家可以选择任意生肖作为自己的代表，打字速度与跑步速度成正比，先到终点者获胜。



《麻将方块对战》的界面


《拇指游戏大战》的界面

麻将游戏免费下载的特服号请发送301001到01166008
拇指游戏免费下载的特服号请发送302001到01166008



活动的部分奖品

“我炫我秀，我的魔兽世界”主题图片打印活动延期

原定于5月31日截止的打印活动，因为受到大家欢迎，主办单位决定延长一个月的活动时间。而且，手边没有EPSON打印机的朋友们目前也有了参加这个活动的办法：只要把你们在魔兽游戏中的截图直接发送到活动指定信箱linxiao@popsoft.com.cn就可以了。活动详细通告见第7期《大众软件》，或者登录http://www.popsoft.com.cn/image/hdfb/hd06314133118.htm查询。

幸运读者区

本期幸运读者将获得由万王之王2的游戏T恤衫和其它周边产品

湖北	万振宇	辽宁	李典	甘肃	王崧宇
贵州	刘春	江苏	徐君彬	云南	周骏钢
天津	曾庆希	浙江	汪顺生	河北	王萌
四川	王君鹤	山东	原铭和	湖北	邱宇
辽宁	吕秋实	湖北	张海波	广西	张博
广东	陈文彬	安徽	张玮	四川	王济民
湖北	夏飞	陕西	王伟		



本期手机投票中奖者为

查询网址http://www.popsoft.com/sms/

132XXXX5913　135XXXX1585　136XXXX1973
136XXXX0959　138XXXX4432

注：奖品以实物为准。若因中奖者所留邮寄地址有误而未能收到，本刊编辑部不负责补寄。

下期预报

硬件评析：听听中国制造的声音

专题企划：2006 E3大展美国现场报道

在线争锋：《魔兽世界》安其拉神庙副本Boss攻略（下）

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社 长 高庆生
总 编 高庆生

执行主编 王晨
编辑部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 郭都 张宇 李刚 王翠 杨旸 高亮
美术总监 祁津忆
本期责编 余蕾
电 话 010-88118588-1200
传 真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广告部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电 话 010-88118588-8800
传 真 010-88135623
发行部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合 周旭
电 话 010-88118588-1602
传 真 010-88135614

平面设计 林静 扈晓玥 余威 毛森
印 刷 北京利丰雅高长城印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

刊 号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订 阅 全国各地邮局
读者俱乐部 010-88118588-8000
广告许可证 京海工商广字第8068号
出版日期 2006年06月01日
零售价 人民币 6.80元
港 币 20.00元
美 元 4.95元
新加坡元 9.00元

CONTENTS 目录

2006年第11期 总第220期

请留意！本期杂志附带2006年读者调查手册









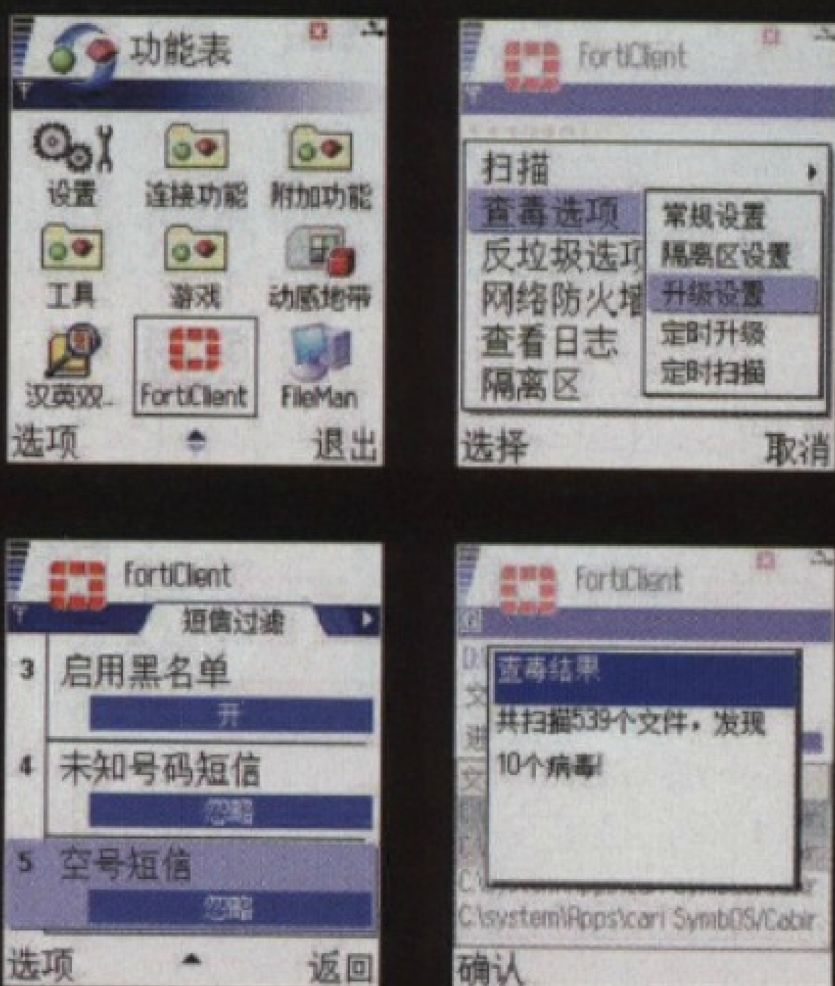


CONTENTS 目录

2006年第11期 总第220期

北京移动率先推出手机防护服务

■本刊记者 劳劳客

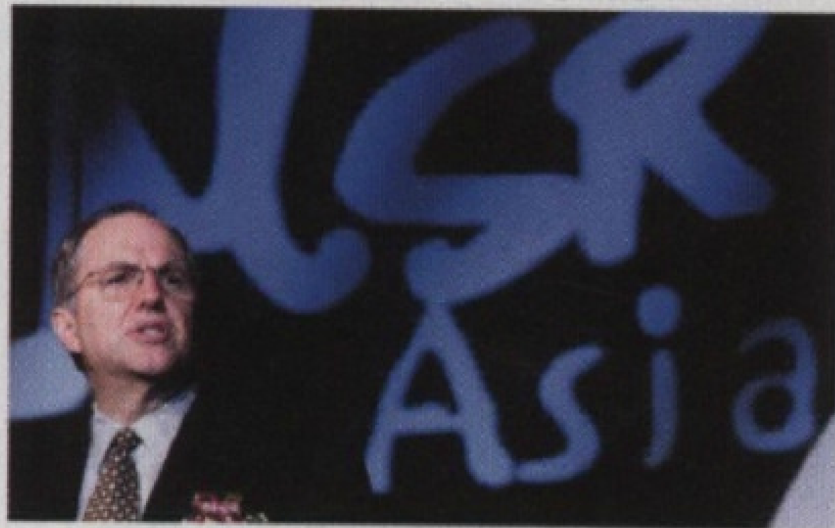


近日，北京移动推出了手机防护服务。用户只须登录移动梦网，便可注册并安装手机防护软件，获得全天候实时监控、全球病毒扫描采集、杀毒软件自动更新及热线应急电话等客户服务。据中国移动主管手机增值业务的相关负责人介绍，随着3G标准的到来，手机网络安全已经成为全球电信产业共同关注的重大课题。预计在2008奥运会开幕前，中国智能手机的用户总数将达到1亿左右。他们将成为手机病毒和黑客重点攻击的目标。死机、关机、自动频繁发送彩信产生高额话费、盗取密码、阻碍正常通讯，甚至造成手机硬件损坏等现象，都是手机遭受病毒和黑客攻击的表现。

为了实现"科技奥运"的目标，中国移动将北京作为试点城市，在国内率先推出了手机防护服务。为这一服务提供产品和技术支持的是业内领先厂商——北京东方飞塔技术有限公司。此外，北京移动的技术人员解释说，东方飞塔手机防护软件具备病毒扫描、实时监控、短信过滤、防火墙以及文件隔离等功能。目前，在众多国内外厂商中，只有东方飞塔能提供"反病毒威胁、防黑客入侵、拒垃圾短信、保隐私安全"的全面解决方案。5月5日以后，北京移动的智能手机用户只需登录移动梦网，按照"掌上北京"→"资讯"→"最新上线"→"手机防护"的路径，就能下载并安装软件，获得强大、高效的手机防护服务。P

半月看点

2006微软亚洲研究院创新日



2006年4月27日，"2006微软亚洲研究院创新日"在京揭幕。微软亚洲研究院宣布，基于与微软公司产品部门的合作，近两年来微软亚洲研究院已有201项创新研究成果成功实现了产品化，相当于截止2003年72项技术转化成果的3倍。这无疑彰显出其作为微软全球技术战略重心的非凡实力——在此次活动中亮相的还有该机构在下一代互联网搜索、数字娱乐、新一代多媒体、新一代用户界面等热点科研领域的超过30种创新技术。此次"创新日"所宣布的201项创新技术，已被广泛应用于包括Microsoft Office 2003、Windows Live、Xbox360、Microsoft XP Tablet PC Edition，以及即将上市的Windows Vista和2007 Microsoft Office System等在内的微软众多核心产品之中。

IBM"工程师周"活动登陆中国

近日，首次在中国举行的IBM工程师周活动圆满结束。这次活动历时1个月，在北京、上海两地的6所小学和9所中学同时进行，共有600多名作为志愿者报名参加的来自IBM中国研究院和软件开发中心的工程师，与4800名来自北京、上海的中小学学生共同分享工程师对社会的贡献、成长的经验以及职业发展规划。该活动在中国的登陆将进一步密切IBM和中国基础教育的合作，并通过IBM的创新理念推动、影响中国中小学校创新教育和"创新型"人才培养，并以IBM工程师自身的经历和实践，影响并感召中国下一代尊重科学、热爱创新，帮助他们塑造并实现"创新型工程师"的梦想。

记者点评："计算机要从娃娃抓起"是一代人的心愿，我们希望看到有更多国内优秀厂商参与其中，而不仅仅是外国公司在为此努力。

鼎好二期整装待发

2006年4月25日，"鼎好电子商城二期项目新闻发布及招商推荐会"在北京举行。据介绍，鼎好电子商城二期位于中关村西区鼎好一期的正北侧，东临中关村大街，北靠北四环，毗邻近20条公交线路的交通枢纽；地下二层与规划中的地铁4号线出口相连。鼎好电子商城二期总面积为9万平米，其中商场部分面积为5万平米；拥有近500个停车位。其中B2层为地铁商业区，B1～2层为旗舰展厅、笔记本、数码专卖，3、4



层为DIY特色商铺、配件、外设产品专区，5层是餐饮区，5、6层之间还开辟了户外的活动场所，6～8层开辟了IT产品展厅和销售厅，9、10层将设立电影院，11～18层为写字楼。同时，二期B4～B2层以及2F～5层将和一期相连，滚梯直达6～9层展示厅。二期预计将于2007年第四季度正式对外营业，届时鼎好电子商城的总建筑面积将达到近20万平米，成为中关村地区规模最大的电子卖场。

威盛电子"中国芯"校园行活动

2006年4月28日，由威盛电子独家赞助的"威盛中国芯"北大、清华、人大三大院系十佳歌手大赛总决赛在北大讲堂多功能厅举行。比赛现场气氛活跃，最后PK大奖（最佳人气奖）使整个大赛达到高潮，最佳大奖选手获得了威盛电子提供的使用"威盛中国芯"产品的电脑一台。本次大赛由北大信息科学技术学院学生会、清华电子工程系学生会和人大商学院学生会联合举办，参赛选手由3校各自组织预赛选拔，最后在北

大进行总决赛。决赛的全部奖品均由威盛电子提供。

记者点评： 向学生灌输“中国芯”的理念是个好想法，在此方面，威盛一直表现得非常积极主动。

第四届中国国际网络文化博览会

第四届中国国际网络文化博览会组委会近日召开发布会，对外宣布了本届网博会的总体架构和设计方案。本次展会以“网络连通世界，创新引领未来”为主题，抓住网络文化产业对人民群众生活的影响与改变，促进网络文化产业的健康良性发展，引导企业在行业内发挥良性作用，指导用户合理消费网络文化产品，促进产业的技术革新，推动行业原创的发展。作为政府所办的展会，其重要的目的是代表产业发展的方向及推出行业的指导性意见及产品、技术、标准等。但单纯的产业引导性易于流于形式，需要通过与最终用户进行大量的互动使政府的指导可以落地，从而真正起到引导性的作用。

北京数字作品版权登记平台启动

2006年4月26日，“崇尚科学，保护正版——北京数字作品版权登记平台启动仪式”新闻发布会在人民大会堂举行。国家版权局副局长阎晓宏，北京市副市长赵凤桐等领导出席了会议。据介绍，对数字作品进行版权登记并提供具有政府公信力的权利信息查询、权利认证及执法取证工作，在世界范围内尚属首次。这标志着我国著作权保护工作进入了一个新的历史阶段，著作权行政管理模式和保护水平得到大大提高。随着该“登记平台”的开通运行，北京也成为我国首个开展数字作品版权登记工作的城市。

记者点评： “正版化”和“知识产权”，这是最近国内IT业中出现频率最高的两个关键词，也是一个成熟IT市场所必备的标志之一。



上市信息

WPS Office 2005进军企业市场

WPS Office 2005是金山公司自1989年首次推出WPS 1.0以来的第六代办公软件。该版本无论从功能按钮、下拉菜单甚至标尺都与微软的Office 2003极为相似，同时还可与微软的Office相互读取数据。



金山公司副总裁葛柯指出，WPS进军企业级市场的重点策略在以下5个方面：第一，是免费的企业用户升级政策；第二，采取优惠政策，鼓励企业用户购买正版软件；第三，加大正版软件的支持能力，给企业足够多的信心和保证；第四，扩大服务品质，加大正版与盗版的区别；第五，扩大PC机的软件预装市场，助力中国政府企业正版化的推动。

华硕推出VENTO 7700机箱



华硕电脑TPC事业部近日宣布，其机箱新品VENTO 7700即将上市。该机箱尺寸为308mm×527mm×627mm（宽×高×深），可配装标准ATX或Micro ATX规格主板。采用蓝黑双色外观设计、UV镜面烤漆技术，辅以金属银

应届毕业生年薪5万？审视达内IT培训“T-pet就业解决方案”

■本刊记者 生铁



达内公司在发布会上为优秀毕业学员发奖

如今，考上大学再也不意味着今后的人生就有保障了。大学毕业生就业问题已经成了媒体每年秋季和春季报道的保留项目。据国家发改委的《2006年就业面临困境和政策建议》的报告称，2006年，全国应届大学毕业生数量已达413万，大学生的就业问题成为社会各界关注的问题。

4月19日，达内IT培训集团在北京召开了一个规模不小的新闻发布会，宣布了自行设计的“T-pet大学生高薪就业解决方案”。这一方案结合IT行业持续增长的软件工程师用人需求，以就业软件工程师为目标，为应届大学毕业生提供为时5个月的软件开发应用技术培训与职业训练，帮助大学生达到IT企业的用人需求，高薪就业。同时，考虑到大学生的经济承受能力，方案采用“零首付，低押金，就业后分期还款”、“不就业不还款”的付款模式。该方案专注培养基于Unix/Linix平台的中高级软件人才，采用在实际项目中累计经验、学习技术的科学培训模式。达内IT培训集团目前被指定为“中关村软件人才培训示范基地”“全国信息技术人才培训示范基地”和“首都大学生就业培训基地”。

发布会上应届大学毕业生王银平告诉记者，他希望在学习结束后能找到一份3000～4000元月薪的软件开发工作。但T-pet高薪就业解决方案实际上只是解决大学生就业问题的一种有益探索，而想要真正获得优异的工作职位，还要靠每个学生自身不断的努力。

数码时代的蛊惑
——Corel首次发布Paint Shop Pro X简体中文版



■本刊记者 生铁

2006年4月26日，全球知名图形和数字图像处理软件厂商Corel在北京宣布，Corel Paint Shop Pro X简体中文版正式发布。本产品为Corel公司的数码图像旗舰产品，也是自2004年10月Corel收购Jasc以来推出的第一个简体中文版本。感兴趣的用户可在市场上或登录http://www.corel.com/cn购买该产品。

进入2006年以来，Corel在中国的举动明显增加，其首席执行官David Dobson告诉记者，“今天的宣布展示了Corel的承诺，即提供强大、灵活而且价格可以接受的数码图像软件来满足中国客户的需求”。Corel数码图像部总经理Blaine Mathieu说：“Corel Paint Shop Pro X汇聚了空前的客户反馈，并经历了严格的可用性测试”。

这款产品的针对用户群不仅是专业摄影师，还兼顾了业余的摄影爱好者甚至普通的家庭摄影用户，这一点从会议现场技术人员对产品的演示讲解中就可以看出。很多数码图像操作都是相当简单的，的确能达到公司所宣传的“赋予每位用户高级图像编辑的能力”——当然，对于到会的专业人士及记者而言，这些讲解略有些冗长和小儿科了。

该产品建议零售价为1800元，Corel也为有资格的机构以及学生提供院校版的价格。

X形边框，且具有表面防刮痕技术。电源开关的两侧散热区设置了LED冷光，配有两个80mm后端风扇和一个80mm前端风扇，使机箱内散热达到最佳状态。同时，机箱左侧板上设计了散热孔区域，可迅速将冷空气吸入机箱中。采用免工具拆装设计，并提供4组外露式5.25英寸驱动器槽位，两组外露式3.5英寸驱动器槽位，4组内藏式5.25英寸驱动器槽位，最多可容纳10块硬盘。

趋势推出“趋势维C片”

2006年4月18日，趋势科技发布了新个人安全产品——“趋势维C片”。趋势维C片将PC-cillion2006安全解决方案内置到U盘中，这样在用户进行信息交换时，就能减少因U盘复制而引起的病毒感染和传播机会。趋势维C片的“U盘防毒引擎”可在U盘写入时自动扫描，保证写入的文件信息安全清洁；该产品在为购买者提供了安全防护方案的同时还提供了购买者的同事与朋友可分享的安全方案。趋势科技携手清华紫光，将销售网络拓展到更宽泛的硬件渠道。消费者可在任何购买电脑、数码相机、存储产品和软件的渠道里购买趋势维C片。



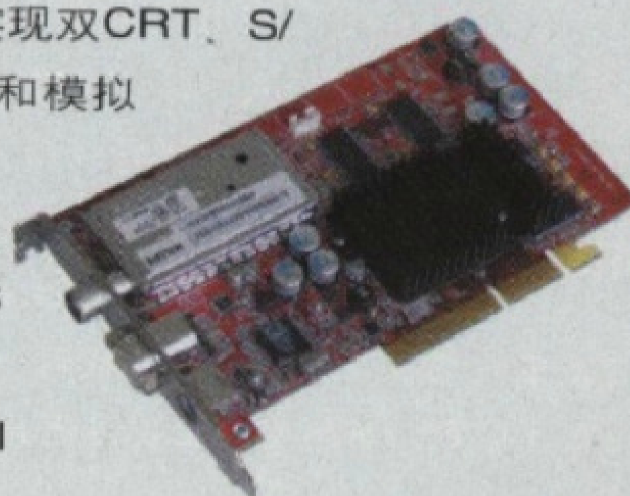
微星推出S262双核笔记本

近日，微星推出了一款基于Intel Napa平台的笔记本电脑S262。它采用了硬度很高的碳素纤维材质和“ACS”全系统散热设计，提高了整机的散热性能；搭载了Intel Yonah Processor T2300（dual core）双核处理器，内建802.11a/b/g三模无线网络模块，拥有12.1英寸16：10高亮液晶屏，硬盘容量为60GB，并支持蓝牙、4合1读卡器等。引进了杜比（Dolby）环绕音效技术，整合了“Azalia”音效，可支持192kHz/24bit音效输出，并配备了两个2W立体声喇叭和高感度麦克风。



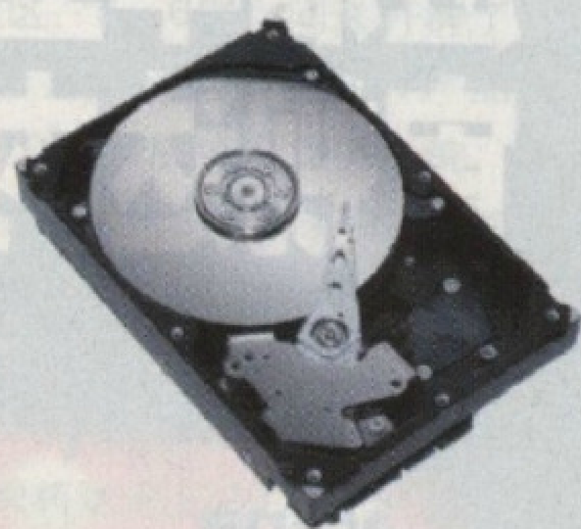
迪兰恒进AIW 9550低价上市

All In Wonder系列是ATI产品高端功能化产品，整合了电视接收、录像和视频输出功能。迪兰恒进近期推出了一款AGP接口的All In Wonder 9550显卡，采用R9600核心（显存/核心频率325/400MHz）、飞利浦高频头和Theater 200视频芯片，通过附送的多功能转接头可实现双CRT、S/PDIF输出和模拟声卡输入，同时转接头还提供了S端子接口，可通过ATI专配的视频盒实现视频输入/输出和左右声道的输出。**市场参考价：549元。**



希捷推出垂直记录技术硬盘

2006年4月27日，希捷科技推出全球首款容量达750GB的台式机硬盘。它是基于垂直记录技术的新型Barracuda 7200.10系列中的一款，旨在满足台式机和低端服务器日益增长的存储容量、性能和可靠性需求。这一系列硬盘的推出，标志着希捷已将垂直记录技术运用于台式机、笔记本、企业、消费电子和零售硬盘等各类产品。Barracuda 7200.10的面密度达到业内领先的130Gb/平方英寸（单碟容量超过188Gb），可提供200GB至750GB的容量规格；缓存容量达8MB到16MB，使用配备NCQ的1.5Gb/s和3.0Gb/s SATA接口；可享受希捷的5年质保服务。



记者点评：从巨磁阻到垂直记录技术，大容量硬盘无疑是未来的发展趋势。

冠捷发布06战略暨新品全新推出

2006年4月26日，冠捷在北京中华世纪坛举行了名为“我的品位生活，我的AOC（My Lifestyle，My AOC）——2006年战略暨新品发布会”。冠捷全球



总裁宣建生、副总裁兼中国区总经理段振华等出席了大会。宣建生发表了构建“全球显示帝国”的目标，而段振华则表示冠捷会落实其2005年制定的三步走品牌战略（即2005年内力争中国市场三甲、在1～2年内力争“保三争二”，最后在3～5年内夺取中国市场自有品牌第一）。会上，冠捷推出了2006年的一系列显示器新品，其中4款分别命名为“Mocha摩卡”“Montage蒙太奇”“Mirror魔镜”“Mario玛丽欧”，分别带有“无线蓝牙感应器自动监测环境调节亮度”“负离子发生器净化环境空气”“内置TV、画中画、麦克风、9合一读卡器”等功能。

戴尔推出入门级商用笔记本电脑



2006年5月8日，戴尔公司宣布面向我国内地市场推出最新入门级商用笔记本电脑Latitude D520。其重量为2.38千克，用户可自由选择配备英特尔酷睿T2300处理器或赛扬M处理器、14.1或15英寸显示屏及Wi-Fi无线网络模块。该机提供了双电池配置选项，以及用于VoIP应用的集成麦克风，并集成了IEEE 1394端口和S-Video端口。支持Microsoft Windows Vista操作系统和新兴的802.11n Wi-Fi标准，从而为用户带来了更好的投资保护。**市场参考价：11 028元起。**

Lexar发布2GB 120× SD卡

美国存储卡厂商Lexar（雷克沙）公司，于近日推出了2GB 120×LockTight专业SD卡。该卡具有数码影像保护技术，未经授权的用户和相机不能读取存储卡里的数据。使用160位SHA-1（Secure Hash Algorithm）加密算法。SHA-1是被NIST（美国国家标准技术局）批准的标准。用户只需在计算机上安装一个专用软件，就可通过用户名和密码访问储存卡上的数据。LockTight卡附带的软件能为该卡生成唯一的相机密码并将其与相机绑定，存储卡加密后，除了当时用于加密的相机之外，其他相机将无法访问。





投资合作

赛门铁克英特尔携手改变安全模式

近日，赛门铁克宣布与英特尔公司合作，为全新英特尔vPro技术提供安全解决方案。在内置于英特尔vPro技术的独立虚拟环境中，赛门铁克安全解决方案可提供更强大的防篡改（tamper resistant）功能，并时刻保持运行状态，从而监视和保护台式机。赛门铁克公司企业安全和数据管理部门高级副总裁Jeremy Burton说：“通过在主要操作系统之外的虚拟环境中独立部署计算机安全防护措施，企业将更加确信安全本身没有遭到破坏，保证持续运行；同时也将确信这些措施的部署效果。我们认为这种新方法可以加强安全防护，同时减少总管理成本。”



促销新闻

微星915P Combo2-F主板降价

近日，微星宣布将其旗下的915 Combo2-F主板从850元降至699元。该主板同时提供了对双通道DDR400和双通道DDR2 533内存系统的支持，两种内存最高均可支持2GB容量。采用英特尔915P＋ICH6南北桥芯片的组合，LGA775处理器接口，可支持P4 3XX、5XX及7XX系列处理器和英特尔04B/04A处理器以及Hyper-Threading技术。提供了1条PCI Express ×16插槽，1条PCI Express ×1插槽和3条普通PCI插槽，同时还提供了1颗6声道的Realtek ALC655音效芯片。

富士康开展促销活动

2006德国世界杯开战之际，富士康针对喜爱足球运动的DIY朋友开展了为期一个月的“我创我精彩——DIY我的足球武装”促销活动，时间为5月18日～6月18日。主板方面，购买FOXCONN系列的945P7AC/945PL7AC赠送球衣一套，购买661FX7MI-S/661GX7MI-S/6617MXPro赠送运动水壶一个，购买WINFAST系列的NF4UK8AA-8EKRS赠送球衣一套。机箱方面，购买V系列TL3-150/TL3-195、TL3-887/TL3-882/TL3-205赠送足球腰包一个，购买风行全系列、风雅全系列赠送运动水壶一个，购买飞雪全系列赠送运动毛巾一条。同时，富士康还联合Intel、腾讯、Mikasa、宏登足球俱乐部和多家媒体，在全国16座城市56所高校巡回举办“我创我精彩——富士康足球嘉年华”活动。



或许有人发现自己的电脑出现了以下问题：系统比原来缓慢了很多，经常死机，并且经常莫名其妙地弹出一些广告——如果是这样，那么很可能是中了“广告软件”的招。广告软件是一种在用户不知情时被下载并安装后，与其他软件捆绑通过弹出式广告抑或以其他形式进行商业广告宣传的程序。而一旦中了广告软件，上文提到的种种系统症状便会接踵而来。作为一种成功的商业模式，广告软件的确让广告主获得了低投入高产出的收益，同时也让一部分ICP（网络内容提供商）获得了巨额的广告费。然而同早已声名狼藉的垃圾邮件一样，日渐猖狂的广告软件也正在困扰着网络用户的正常上网活动。对于广告软件的预防，一般可通过以下几个方面着手：随时注意修复系统安全漏洞，尤其是浏览器的漏洞，并建议采用安全性较高的浏览器上网冲浪；不要轻信网络上的“免费”与“共享”，尤其当这些东西出自一些不可信的网站时；避免登录一些恶意网站。一旦中了广告软件也不必惊慌，可以手工进行系统修复，或者采用安全软件进行修复。

谁从正版化中获益

■本刊记者 龙猫



2006年4月6日，中华人民共和国信息产业部、国家版权局和商务部联合下发了《关于计算机预装正版操作系统软件有关问题的通知》。通知中主要就国内销售的品牌电脑预装操作系统的问题作了如下规定：一、在我国境内生产的计算机，出厂时应当预装正版操作系统软件；二、进口计算机在国内销售，销售前应当预装正版操作系统软件；三、操作系统软件提供者应采取积极措施，支持计算机生产企业预装正版操作系统软件，通过制定预装软件价格和服务条款，使计算机生产、销售企业能以优惠的价格和良好的服务获得授权；四、进口计算机需向信息产业部提供与其进口计算机数量相符合的正版操作系统软件的授权文件；五、计算机生产者和操作系统软件提供者须于每年2月底之前，向信息产业部报送上年度计算机销售数量、操作系统软件的预装数量。不按时上报、虚假上报和拒不上报的，信息产业部将责令其限期补报或改正，情节严重的向社会公布；六、任何单位和个人可向版权主管部门、信息产业部主管部门、商业主管部门举报预装盗版软件的行为，版权主管部门依法予以查处；七、计算机行业协会、软件行业协会等中介机构要加强行业自律和宣传，积极倡导和督促计算机生产者、销售者和有关软件企业提高知识产权保护意识，切实做好正版软件保护工作。

4月10日，国家版权局、信产部、财政部和国务院机关事务管理局又联合下发了《关于政府部门购置计算机办公设备必须采购已预装正版操作系统软件产品的通知》。通知中规定：一、今后各级政府部门在购置计算机办公设备时，必须采购预装正版操作系统软件的计算机产品；二、各级政府部门购置计算机办公设备，必须提供必要的购买软件的配套资金；三、各级人民政府的版权、信息产业和财政等部门要根据各自的职责，认真做好购置预装正版操作系统软件的计算机产品的资金保障、政府采购和监督检查工作，确保各级政府部门使用正版软件。

《关于计算机预装正版操作系统软件有关问题的通知》的出台，预示着中国第一次以政府的角度向国内计算机软件市场的知识产权领域进行干预；而《关于政府部门购置计算机办公设备必须采购已预装正版操作系统软件产品的通知》则可理解为对前一项通知的补充，以及政府通过"以身作则"的形式表明自己推行正版化的决心。

上述通知推出后，在IT业引起了不小的争论，争论焦点就是政府此举对中国品牌机和软件市场的影响，以及谁将从中获利最多——毫无疑问，第二个问题的答案非微软莫属。此前在4月份的国产PC厂商集体大采购中，仅联想一家对微软正版Windows的采购金额就达12亿美元，方正集团以2.5亿美元位列第二，清华同方以1.2亿美元紧随其后，TCL的采购金额也达6000万美元。中国市场从以往令微软头疼不已的"正版市场毒药"一跃成为"正版销售大国"，而微软大中华区总裁陈永正，也一扫前段时间对中国政府摒弃微软转而大批采购国产软件事件的忧虑，盛赞中国政府在促进健康的知识产权环境方面和为确保用户使用正版软件方面所采取的一系列举措意义重大。

当然，并不是所有人都买微软的账。由于PC利润的日渐摊薄，PC厂商投资在正版Windows上的成本必然要转嫁给用户，这对一些靠低价换市场的厂商而言显然是如履薄冰。虽然对部分品牌机用户而言，以相对零售低很多的价格获得正版操作系统并非坏事，但在目前的市场环境下，大部分用户并不愿负担这些难以看见好处的成本。对他们而言，一台数千元的PC，要花费三五百元购买正版操作系统并不见得划算。清华紫光就因为不认可微软的报价，最终选择在其最新上市的台式机和笔记本产品中预装了Linux操作系统。而一些经济实力较弱的二三线厂商由于不具备大批采购的能力，无法从微软拿到较低价格的Windows，也为节省成本而选择了预装Linux甚至DOS操作系统。不仅二三线厂商，即使如戴尔、惠普、Acer等国际大厂，也有价格较低的预装DOS的机型供用户选择，这两种操作系统也是符合相关文件规定的。至于用户购买了这些机型后是会对原有的Linux或DOS系统进行保留，还是会选择安装盗版的Windows就难以控制了。事实上，很多品牌机专卖店为用户提供卸载原有操作系统并安装盗版Windows的服务早已是公开的秘密，兼容机装机店就更不用说了。

尽管对国产软件厂商而言，通过政府干预来达到遏制微软的目的又一次面临失败的境地，但这两个通知的出台对国产Linux厂商来说却不失为一件好事，毕竟Linux也是正版操作系统的选择之一。通知出台后，多数无力预装Windows的品牌机厂商都会选择Linux，这显然给了Linux厂商一次难得的契机。但究竟会有多少个人用户真正在日常工作和生活中使用Linux，有多少用户把机器买回家后将Linux卸载再安装盗版Windows却不得而知。国产软件厂商不得不面对这样一个尴尬的境地——品牌机厂商采购Linux操作系统并不是因为该系统具备哪些先进特性，而是因为其成本在整台机器中几乎可以忽略不计，这意味着Linux某种程度上已经成了厂商应对政府政策的"对策"。多数用户则干脆连Linux的界面都没见到就直接将其卸载，装上了盗版的Windows。很显然，这种尴尬并不是一朝一夕，凭借政府一两个文件就可解决的。

两个通知的下发在中国创造了一个空前巨大的正版软件市场，无论对微软，还是对国产软件厂商而言都充满了诱惑。然而不能忽视的事实是，在个人电脑市场，Linux在很长时间内都代替不了Windows的地位，而正版Windows的价格恐怕也永远都吸引不了绝大多数中国用户。为了消除这种情况，除了政府有责任干预和国产软件厂商需持续改进自身软件品质外，更重要的是如何培养中国用户的正版意识，以及制定符合中国消费水平的正版价格——正版的普及率高低归根结底还是取决于价格因素。谁能真正解决这些矛盾，谁就能坐稳赢家的宝座。P

CNNIC发布2006年中国C2C调查报告

■本刊记者 司马平安



5月9日，中国互联网络信息中心发布了《2006年中国C2C网上购物调查报告》热点数据。数据显示，截至2006年3月，北京、上海和广州3座城市共有C2C网上购物消费者200万人，在网民中的渗透率达16.2%，其中上海的渗透率最高，为18.5%，北京和广州的渗透率分别为17.5%和11.5%。

报告发布后，大部分专家把关注焦点放在了中国的淘宝网与eBay易趣等几大著名网站上，他们关注着中国C2C购物网站呈激烈竞争的态势，eBay易趣和淘宝网的市场地位发生了转换，腾讯的拍拍网异军突起等。他们根据购物人数与购物频次计算出2005年度中国C2C购物网站在3座城市的用户市场份额，淘宝网为67.3%，eBay易趣为29.1%，拍拍网为2.2%，一拍网为1.4%。并且向外界宣布，淘宝反超eBay易趣成了中国最大的C2C网站。

但本刊记者不以为然，因为据了解，这是中国互联网业界第一次以C2C用户为对象所作的最全面深入的电话抽样调查和网上在线调查。既然此前未有此类调查，那又何来淘宝反超eBay易趣的炒作之辞呢？

诚然，本次调查结果表明，C2C网上购物在城市网民中渐成气候，参与C2C网上购物交易的人数和频次均十分活跃。数据显示，北京、上海、广州3座城市中，有145万人曾在淘宝网上有过购物，其中117万人于2005年这一年中至少在淘宝网上有过一次购物；在eBay易趣上有过购物的人数为96万人，其中70万人于2005年这一年中在eBay易趣上至少有过一次购物；拍拍网在3座城市中的购物消费者也达到8万人。相比庞大的交易人数，C2C网上购物的交易频次同样可观。从调查数据上看，2005年度，3座城市在淘宝、eBay易趣、拍拍等C2C购物网站上购物的接近740万人次，其中在淘宝网购物的接近500万人次，在eBay易趣网上购物的超过200万人次。淘宝网上的购物消费者有最高的购物频次，2005年平均每人购物4.25次，eBay易趣上的购物消费者平均购物3.08次。

但这与国内过亿网民的总数相比，仍显得网上商业交易匮乏。如果把这样的比例和频次与一个拥有十多亿人口的国家比较，你更会发现，网络交易的必要性、迫切性乃至广泛性还都处在一个很不成熟的阶段。交易额度与频率无论从宏观还是消费个体来看，也存在着强烈的不稳定性，随时有可能发生变化。

也就是说，目前中国的C2C网上交易仍处在一个培育期，在这样一个不稳定时期，谈谁坐在头把交椅毫无意义。另外，调查主要反映了北京、上海、广州这3座城市的情况，而网上交易也由数据反映出多集中在这3座或其他国际化城市。由此我们也可想到，关于网上交易的诚信问题，仍是困扰产业发展的首要问题。而这个问题也会变成一把双刃剑，一方面限制了中国C2C网上交易的发展，另一方面，当网络交易发展到一定程度，由于全国没有统一的诚信体系，城乡之间、城市与城市之间的经济发展速度很有可能因此进一步拉开差距。

也由此，本刊记者更为关注以下一些数据。

在购物习惯上，中国C2C网上购物显示出了与B2C显著的不同特征。分析此次调查的数据可发现，C2C网上购物消费者购买的商品类别大多是服装、化妆品、珠宝、电脑、手机以及家电和电子卡/虚拟货币，时尚类和IT类产品占据了主要地位。和其他互联网应用市场不同，C2C网上购物女性扮演着“半边天”的角色。大宗的C2C网上购物商品中的服装、化妆品及珠宝，女性买家和卖家的数量均超越男性买家和卖家数量。女性买家还在食品与保健品、居家用品、玩具、婴幼儿用品以及宠物与宠物用品等方面超越男性买家。淘宝网的女性买家已接近一半，其中不少都是网上购物常客。

从此类数据出发，可让企业更为明确所应加强的地方以及消费者的需求。只有解决好了这些环节，以及社会诚信体系的大问题，中国的C2C乃至全部网上商业活动才能快速步出市场的培育期。

最后，对于C2C以及其他网络商业活动而言，既然是在网络的平台之上，那么服务提供商就应该更多地考虑如何利用互联网的优势。近一段时间出现的某些团购网站或物品等价交换网站，丰富了人们在互联网上的消费选择。这些都是不错的发展方向，消费者的选择多样化之后，他们的网上消费才能更为主动。

所以，要比就比谁更能让网民充满交易的热情。P

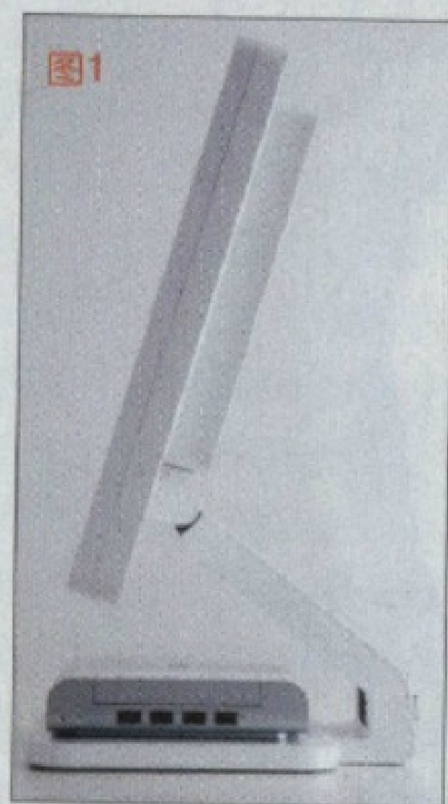
"便当"清风
——明基Joyhub600雅典家用电脑



■晶合实验室 小虫

厂商： 明基电通（BenQ）
上市： 2006年4月
售价： 5999元（标配19英寸LCD）
附件： 主机/显示器驱动/软件光盘、DVI-I/D-Sub数据线、使用与服务手册、三包卡等
推荐： 注重时尚、快节奏生活的现代家居用户
咨询电话： 400-888-0666

虽然绝大多数电脑桌在桌面下方为机箱准备了栖身之地，但真正把机箱塞到下面的用户只是一部分，而明基Joyhub600雅典（以下简称"雅典"）的用户却100%乐意这么做。雅典专门设计了一个多媒体Hub，将常用接口独立出来，使用户既可在桌面方便地连接各种设备，又可将主机置于下方以节约桌面空间。


图1

雅典是明基Joyhub600系列家用电脑的第5款，前4款产品米兰、慕尼黑、江南、探索者于2005年11月上市，我们也做过相关报道。雅典继承了明基家用电脑个性十足的外观，在功能方面又有独到设计。其最大的创意就是多媒体Hub。这个被明基称为"便当盒"的Hub包括6个USB 2.0、耳机/麦克风接口、SD/MS/CF读卡器和Combo光驱，通过一根专用线缆与主机相连，可安置在显示器底座预留的凹槽里（图1）。这样除了电源开关外，用户不用再惦记主机，桌面上只留下人机交互的部分。


图2

雅典整体色调为乳白色，机箱、音箱部分采用金属灰，机箱、便当盒边缘有亮金属色镶边，沉静之中透露出一丝活泼与灵动。主机设计简洁明快，曲线恰到好处，算是一款"上得台面"的产品。显示器是明基时尚经典系列的FP93V。这款19英寸LCD响应时间为8ms，采用隐藏式按键和纯白钢琴镜面材料，有几分苹果产品的味道（图2）（实际上它刚推出时是推荐与Mac mini搭配的）。雅典配备明基白色版A800海贝键盘，采用独特的海贝流线型X架构，4段式调整脚设计，使用非常舒适；鼠标则是明基白色版S200，采用一体化按键设计，拥有800dpi分辨率及300万次的按键寿命（图3）。声音系统采用明基QMusic C550木质2.1音箱和板载Realtek ALC650 5.1声道Codec的组合。

硬件配置方面，雅典样机采用赛扬D 341（2.93GHz）处理器、华硕P5SD2-TM主板（SiS649+SiS965南北桥）、蓝宝RADEON X300SE显卡（256MB显存）、256MB DDR2 533内存、东芝24× USB接口Combo光驱、三星80GB IDE硬盘（7200r/m、2MB缓存）。样机预装系统为中文家庭版Windows XP SP2，但资料显示零售产品预装系统为Linux。跟DIY机型动辄上GB的内存相比，雅典标配的256MB实在小了点，达不到PCMark04、Winstone04之类测试软件的基本硬件需求。在样机系统下执行程序的响应速度明显偏慢，高清视频的播放达不到流畅速度。我们建议用户购买时添置内存到512MB以上，这样即使将来升级操作系统到64位也不至于太慢。


图3

我们在样机预装系统下测试，3DMark05 V1.20得分968，其中CPU得分2797；PCMark05 V1.01 CPU得分3316、内存得分2858、图形得分1197、磁盘得分4051。音箱的高频部分有明显优化，播放小提琴之类的弦乐效果不错，但中频稍有欠缺使人声缺少底气。



成本的制约使明基Joyhub600雅典在配置和性能方面不尽如人意，但出众的外观和独到的功能设计使它用起来格外舒适、方便。这是一款很有个性的产品，不过你在享受它优点的同时，也得接受它的缺憾。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★☆

NVIDIA千元新秀
——双敏速配7628GS Turbo

■晶合实验室 魔之左手



厂商： 双敏电子（Unika）
上市： 2006年4月 **售价：** 999元
附件： 说明书、驱动工具光盘、视频输出线
推荐： 中端游戏玩家
咨询电话： 0755-33356326

NVIDIA在推出GeForce 7系列产品之后，并没像GeForce 6那样很快提供高中低端全系列产品，而仅以GeForce 6系列的旧产品占领市场。不过ATI推出RADEON X1000系列之后，RADEON X1300/X1600在中低端市场上给NVIDIA的相应产品施加了很大压力。因此，NVIDIA不得不在G71发布的同时，以G72、G73提供了新的中低端产品线。我们在今年第8期的《GeForce 7全面铺开——GeForce 7900/7600系列登场》一文中，对GeForce7900 GTX和GeForce7600 GT两款产品进行了介绍和测试。而GeForce7600 GS则是另外一款价位更低，在千元以下市场与ATI的RADEON X1600 Pro直接对抗的产品。

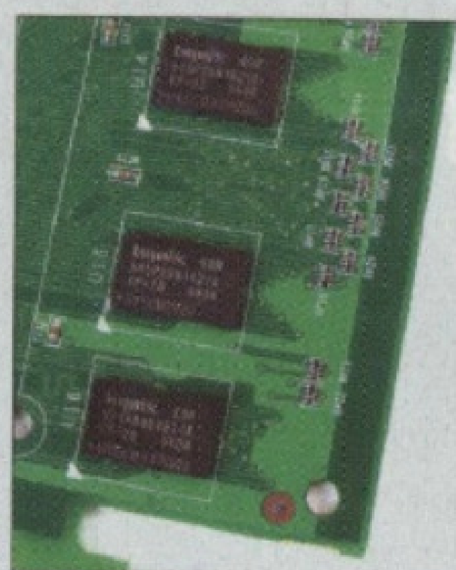


GeForce7600 GS显示核心

双敏速配7628GS Turbo便是采用GeForce7600 GS芯片的显卡。该产品在渲染部分保持了高配置，拥有12个像素渲染单元和5个顶点渲染器，比前一代中端产品GeForce6600有明显进步。作为GeForce 7系列的产品，它同样支持DirectX 9.0c、CineFX 4.0渲染引擎、Intellsample 4.0、Shader Model 3.0、SLI等技术，因此在画面效果、特效和应用等方面也有了一定进步。


从电路设计和用料来看，GeForce 7600 GS的成本应该不难控制

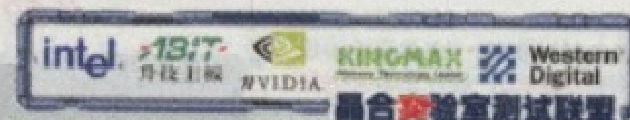
作为Turbo版产品，双敏速配7628GS Turbo在GeForce7600 GS的官方规格基础上，对其核心进行了超频，默认频率从400MHz提升到了560MHz，不过显存频率仍然仅有800MHz，因此显存带宽相对较小。尽管GeForce7600芯片的发热量并不高，但为保证超频的稳定性，该显卡还是配备了一块较大的散热片，并安装有一个小风扇。PCB板安装了8颗现代2.5ns DDR2显存，位宽128bit，总容量达256MB。显卡提供了DVI和D-Sub VGA及S-Video接口，尽管NVIDIA的中端显卡SLI系统中并不需要桥接器，但该显卡的前部还是提供了SLI同步接口。


现代2.5ns DDR2显存

我们的测试平台采用Intel原厂955X主板、P4 XE 3.73GHz处理器、Kingmax DDR2 533内存512MB×2；操作系统为英文Windows XP+SP1，主板安装Intel公版驱动7.2.2.1006，显卡采用NVIDIA公版驱动84.21。

通过双敏的超频，GeForce7600 GS的性能虽然仍与更高一级的GeForce7600 GT有较大差距，但在同档次产品中，其性能已相当出色。在测试成绩表中，我们可看到它在高分辨率和开启FSAA后性能下降非常明显，这和其较低的显存带宽有一定关系。

显卡	双敏速配7628GS Turbo	
设置	No AF，No FSAA	4X AF+4X FSAA
3DMark 05 V1.20总分		
1024X768	4438	4197
1280X1024	3774	3517
1600X1200	3210	2776
3DMark03 build 360 总分		
1024X768	9849	5424
1280X1024	7213	3826
1600X1200	5571	2766
DOOM3 High Quality		
1024X768	98.5	47.5
1280X1024	74.5	30.6
1600X1200	55.0	18.6
Half-Life2 Canals		
1024X768	118.25	76.25
1280X1024	74.17	46.88
1600X1200	54.35	28.29
FarCry High Quality		
1024X768	47.97	40.36
1280X1024	29.92	23.95
1600X1200	19.51	18.05





作为GeForce 7系列的产品，GeForce7600 GS在API与特性支持方面有很多改进。这款双敏速配7628GS Turbo完全具备在千元级市场中与RADEON X1600 Pro进行竞争的能力，为偏爱NVIDIA芯片显卡的玩家提供了非常不错的新选择。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★



桌面怪兽
——西部数据Raptor X万转SATA硬盘

■晶合实验室 小虫

厂商： 西部数据（Western Digital）
上市： 2006年4月　**售价：** 约2000元（150GB）
附件： 不详　**推荐：** 高端PC用户
咨询电话： 010-88473535-6836

早期的万转SATA硬盘原本定位低端企业级存储，但由于缺少标记命令队列（TCQ）功能及服务器系统SATA接口支持，没能在服务器市场上争得一席之地，反而意外地在注重性能的游戏玩家和视频制作用户手里得到了广泛应用。

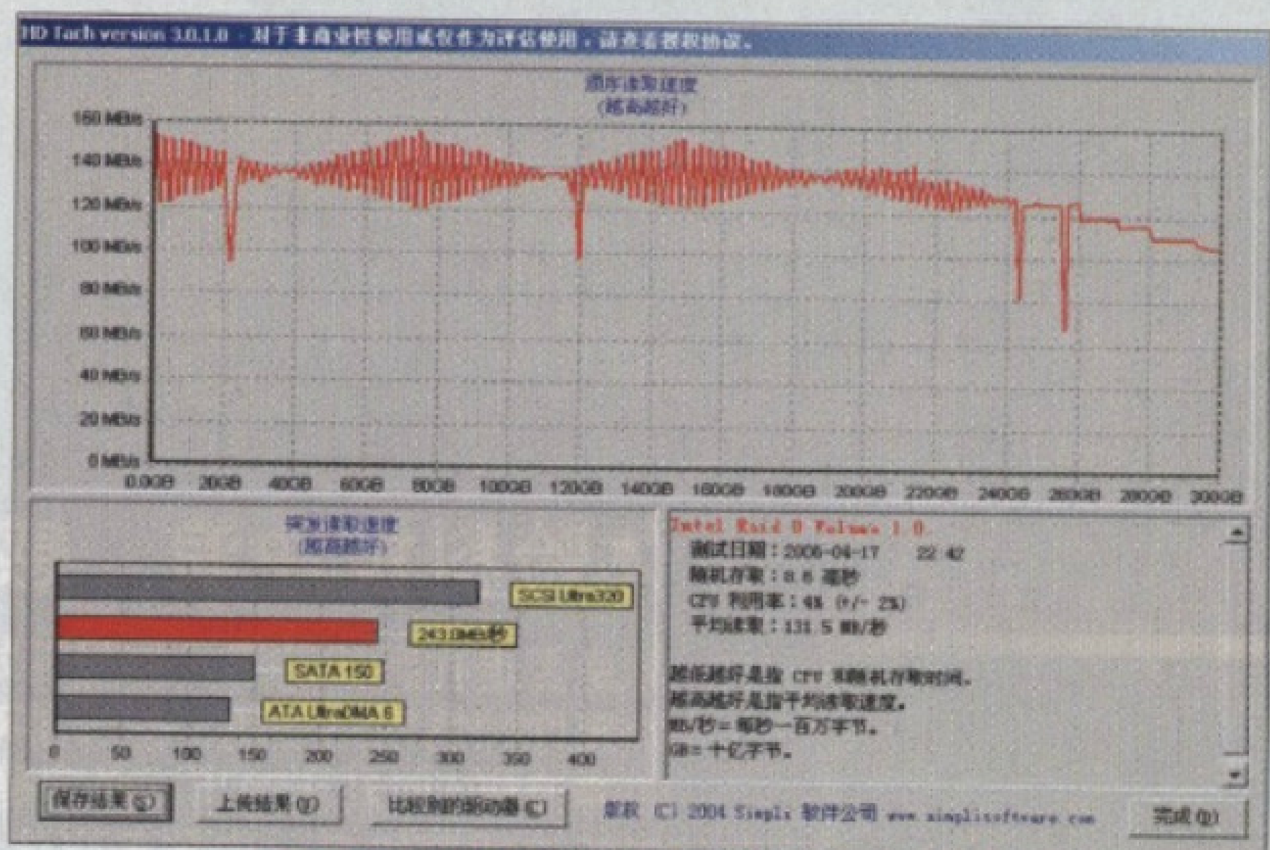

从上盖的透明窗可直接观察到盘片、主轴和磁头

目前市面上唯一的万转SATA硬盘是西部数据的Raptor（猛禽）系列。第一代Raptor WD360GD于2003年2月面市，容量为36GB；次年2月发布的第二代Raptor WD740GD将容量提升到74GB；2006年第一季度，西部数据正式推出第三代万转SATA硬盘，容量提升到150GB。新款硬盘标识为“Raptor X”，包括WD1500AHFD、WD1500ADFD（无NCQ），从Raptor X将Raptor WD740GD的TCQ转向桌面系统常用的NCQ技术及同时发布无NCQ版本来看，Raptor X的定位已更多地偏向个人用户。Raptor X为黑色铸铝盘体，上盖有个可直接观察到盘片、主轴和磁头的透明窗口。这项设计名为“水晶聚碳酸酯透镜”，聚碳酸酯材料可满足硬盘强度、寿命、抗老化及抗静电等要求。控制电路PCB反转安装，将芯片隐藏在PCB和盘体之间。侧面采用大量SCSI硬盘常见的鳍状凹凸，以最大限度地增强散热效果。


硬盘侧面可看到大量鳍状凹凸

测试平台采用P4 EE 3.73GHz、D975XBK主板（i975X+ICH7DH）、512MB×2 DDR2 533内存、迈拓MaxLineⅢ 250GB硬盘（系统盘），所有硬盘均接到ICH7DH南桥上，两块WD1500AHFD配置成Raid 0。从多款测试软件所测得的数据看，Raptor X Raid 0的持续平均读取速度高达130MB/s左右，突发读取速度超过243MB/s；写入速度约为52MB/s；寻道时间约为8.23ms，扣除平均潜伏时间后为5.24ms。ATTO Disk Benchmark 2.02中64kB～512kB区间的所有成绩均超过217MB/s，但在高负载状态下，1024kB文件的写入速度出现急剧下降（从512kB的254 168kB/s降到117 147kB/s），读取速度则仍不受影响。


硬盘背面



HD Tach持续平均读取和突发读取测试成绩

Raptor X Raid 0的寻道和传输速度相当惊人，突发传输速率甚至接近250MB/s，桌面应用性能大大超过普通SCSI系统。不过万转硬盘必须降低单碟容量以适应高转速的客观事实，也导致其内部持续传输速率不理想，甚至达不到高端7200r/min硬盘的水平。在技术一时很难改进的情况下，用户只能尽量扬长避短。



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★★
性价比：★★★☆

北通®
BETOP

北通街机摇杆与北通战戟“新鲜”上市啦！

让您和您的朋友娱樂一夏



北通街机摇杆BTP-4118
BTP-4218

· 摇杆反应灵敏，定位准确
· 动作键具有独立连发功能



北通战戟BTP-2118

· 微软认证驱动
· 硬编程功能，双震动



新获部分奖项









广州市北通电子有限公司 Http://www.betop-cn.com 技术支持：support@betop-cn.com 服务热线：020-38736400

拥 / 有 / 北 / 通 / 娱 / 乐 / 更 / 轻 / 松

变相怪杰——漫步者E1100多媒体音箱

■晶合实验室 别理我



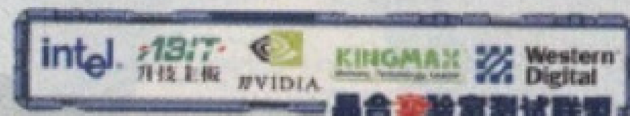
看过《异形》电影系列的朋友一定会从漫步者E1100身上找回熟悉的感觉：浑圆的“额头”、黝黑的身体及冷冷的金属气息；塑料材质的可塑性将异形怪诞的低音炮展现给用户，打破了传统低音炮的立方体造型。箱体表面做了高光漆面处理，细节之处让人感受到一款大厂产品所应具备的素质，如橡胶手感的开关、卫星音箱的金属支架、保护扬声器的护栏，束线带，擦拭机身的绒布……

E1100采用20W的外置电源，低音和卫星音箱功率分别为12W和4.5W×2。低音采用4.5英寸纸盆扬声器，倒相式箱体，扬声器朝向底部，以增强力度；卫星音箱也是倒相式结构，2英寸金属振膜扬声器。由于采用金属单元，高频较为突出，解析力很好，弦乐、电子乐回放较讨好人耳，同时尽量控制了高频的毛刺感。当然，这是相对同类产品而言。中频表现中规中矩，女声较男声有感染力，总体来看稍缺厚重感。音箱低频的分频点较高，估计是为了用低频烘托中频的不足；其低频力度和动态都能满足家庭小空间要求，但遇到频率较丰富的低频曲目而言可能会出现一定程度的混浊。

厂商： 漫步者（Edifier）
上市： 2006年4月
售价： 330元
附件： 说明书、保修卡、绒布
推荐： 崇尚时尚的年轻人
咨询电话： 010-82853182



在2006年里，漫步者E1100应该是我们接触过的设计最新颖、能同时兼顾外观与音质的新品。虽然它以“时尚”为楔入点，但依然具备相当的音频素质，相信如果价格降到合适位置，会是一款热销的产品。



炫目度： ★★★★☆
口水度： ★★★★
性价比： ★★★☆

独“立”而居——三诺V-51音箱

■晶合实验室 狂暴鸭

三诺V-51的低音单元外观与自家的英雄系列H222较为相似，同样采用了简洁的长方体造型，但它的倒相孔置于箱体正面；卫星音箱则采用了修长且简洁的圆柱造型。银色而富有金属感的塑料箱体和黑色的布面网罩相配合，使卫星音箱具有较强的“电子感”。V-51的独特之处在于卫星音箱采用了少见的3扬声器设计——2个2英寸单元配合1个0.5英寸高音单元，可覆盖100Hz～20kHz的频响范围。增设的高音单元提高了高音的表现力。它的线控设计得极为小巧与个性化，类似鼠标的外形把持感很好；线控不仅可控制开关和音量，也可分别调节高音和低音，并提供了耳机插孔。

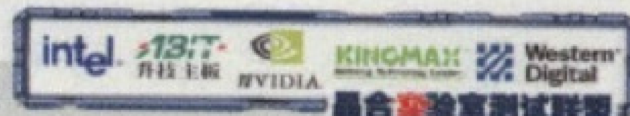

3扬声器设计

在实际试听中，V-51的声场较开阔，得益于其独立的金属膜高音，高频段并没有中低端2.1音箱常见的塌陷感。人声音色偏亮丽，低频增量不多，但丝毫不缺；不过与相对出色的卫星箱相比，稍有些暗淡。

厂商： 深圳三诺电子
上市： 2006年3月
售价： 288元
附件： 质保卡、音频连接线、线控器
推荐： 为液晶电视增加音箱或时尚家居用户
咨询电话： 0755-29930649



作为时尚系列的新品，三诺V-51针对液晶显示器和电视而推出了立式卫星音箱的造型设计，同时通过增设的高音单元提供了较为出色的声音回放质量，加上平易的价格，相信它会成为液晶显示器、平板电视等用户的实惠选择。



炫目度： ★★★☆
口水度： ★★★
性价比： ★★★☆

符号时代

■策划/执笔/本刊记者部

谷歌：用户缺席的命名狂欢

■冰河

Google应该是中国互联网网民最常用的搜索引擎之一，尽管国产的百度（Baidu）搜索也已成为网民越来越多的使用选择，但基于二者在搜索技术和内容方面的差异，Google还是在中国互联网行业中占有明显的优势地位。不信？请访问一个名为"百google度"的趣味网站。这个同时用百度和Google针对同一关键词搜索的网站，清楚地显示了二者在技术和内容上的不同。

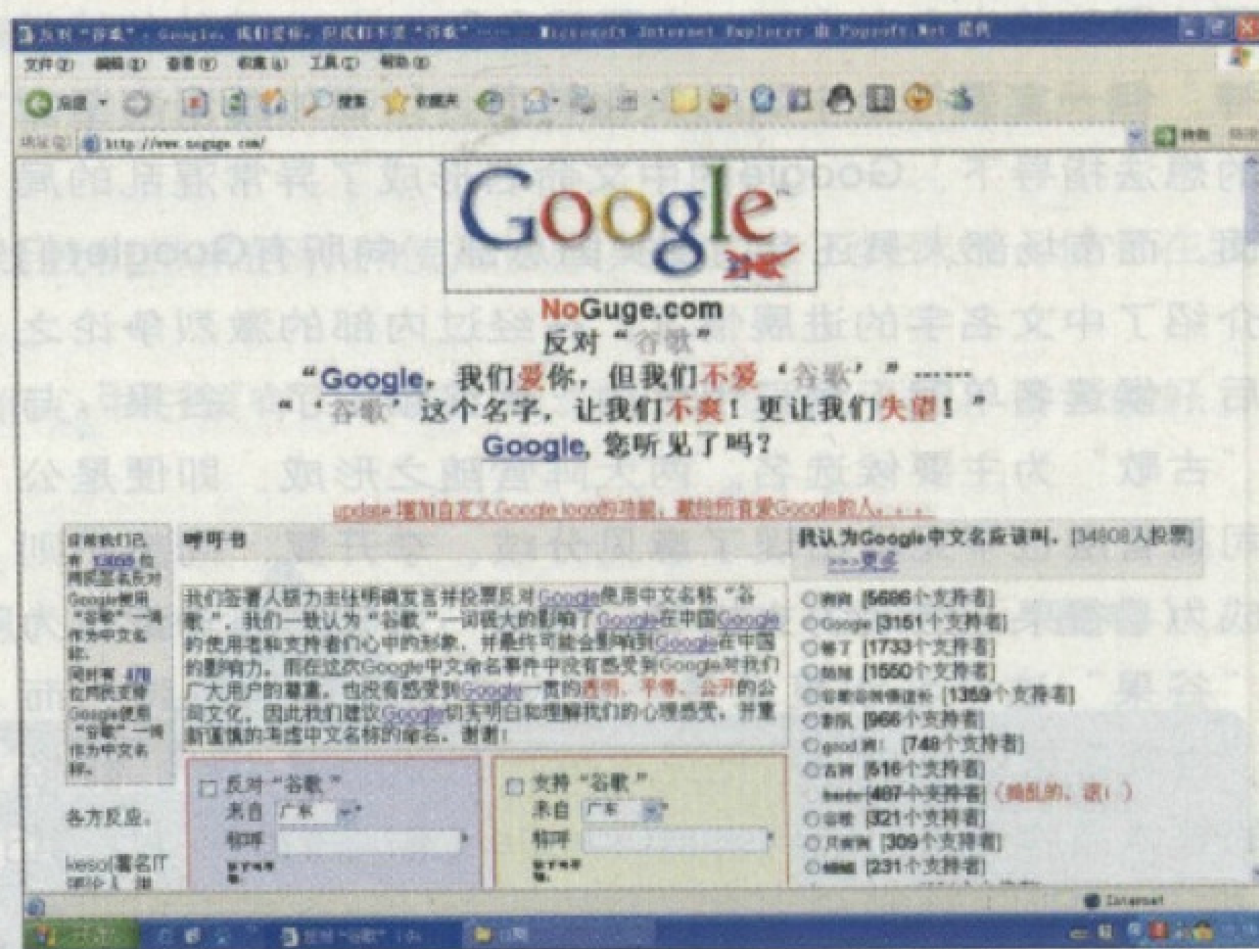
不过谁也没有想到，尽管Google在用户中有那么高的人气，可是当落户中国的Google试图为自己的中国化增加一个明确的中文符号时，遭受到的却是如此激烈的争论。

2006年4月12日，Google在北京正式推出了其全球唯一非英文名——"谷歌"。Google公司CEO埃里克·施密特与Google的两位副总裁兼大中华区联合总裁李开复、周韶宁共同发布了这一名称。发布会上3位巨头笑容满面，兴致盎然，认为这是Google在中国本土化进程中的一个重大进步。据主持发布会的Google亚太市场总监王怀南解释说，之所以给Google起一个中文名字，是因为考虑到普通老百姓的需求。"Google的名字已经很好了，对于IT工作人员来说，这是非常方便的称呼，但是我们有大量普通的老百姓在使用Google，我们必须考虑他们的感受。"而对于为什么用"谷歌"这么一个名字，王怀南承认这是他起的名字，并在内部甄选中获得了最后的胜利。这个名字的意思为"以谷为歌，象征着收获的喜悦，也表达了一种勤恳求实的态度，以及对返朴归真的向往。它同时也想传达出中国人对幸运和吉祥的企盼。谷歌是播种与期待之歌，亦是收获与欢愉之歌。"



2006年4月12日，Google公司CEO埃里克·施密特在发布会上笑容满面地宣布了Google新的中文名"谷歌"

可惜的是，网民对于"谷歌"这个充满了农耕文明风味的名字并不十分买账。从中文名选定的消息传出，就出现了各种反对的声音。这种声音在4月12日谷歌正式公布之后达到了高峰，互联网上甚至出现了号召联合签名反对谷歌的行为（见http://www.noguge.com/）。这真让"期盼吉祥和幸运"的Google中国措手不及。



"谷歌"被确定后，反对它的人随即建立了Noguge.com网站

毫无疑问，Google决定给自己起一个中文小名的做法是绝对正确的。2005年末，中国互联网络信息中心公布的调查报告声称，中国一亿多网民仍然不知道这个纳斯达克市值超过千亿美元的互联网公司的中文发音到底是什么。他们以自己的口音和习惯为Google起了各种各样的中文小名。调查报告显示，双字节的中文环境中，用户们习惯赋予这个英文单字自己独特的叫法。43%的网民一直用Google的英文称呼，26%的人称Google为"狗狗"，13%的人称Google为"古狗"。有鉴于此，Google试图用官方命名千秋万载一统口音的想法，是非常明智和有必要的。

只是，想法明智，作决策的人是否足够明智就难说了。

起名字从来都不是一个容易的事情，特别是作为一亿多人每天都可能使用的公众技术平台，起个中文名已经不是Google自己的私事，而还关系到广大网民群众的个人喜好。"林大鸟多，人众屁杂"，Google不比一个平头老百姓，叫做张三李四王二狗也不会有碍谁的观瞻。即使在企业内部的甄选中，起个什么样的中文名也形成了激烈的争论局面。按照与"Google"英文名发音相似的原则，Google中国总部将所有"G"打头和"K"打头的汉字都罗列出来，在将一些生僻字排除之后，30多个常用、常见的汉字被筛选出来，排列组合，1800多个候选名单浮出水面。

与此同时，Google的广告公司也提供了100多个内涵丰富的名字。勾股、博古、博谷、酷果、古狗、勾果、寻果、多果、索果、咕我、酷狗、我勾、我搜、酷国、酷够、咕国、咕咕……这些名字成梯队地走上了"投票台"，接受所有Google中国人的票选。Google中文名的筛选，便从这几近2000个候选名单中正式开始。

从一开始，Google就明确了中文名字的精神方向："第一，它不但是一个新名称，更要很好地体现出Google公司的特质：创新、朝气、自由、活力，是一种

无国界的，能够引起广泛共鸣的特质。第二，作为全球独一无二的名字，中文名字绝非是对Google发音的简单'汉化'，一定要体现中国的本土特色，体现富有本地化的精神。这种想法贯穿了Google中文命名的整个过程，要选的中文名字不一定要符合Google公司的传统精神，但一定要符合中国的文化特质。”在如此崇高坚定的想法指导下，Google的中文命名形成了异常混乱的局面。而市场部人员还专门到美国总部，向所有Googler们介绍了中文名字的进展情况。在经过内部的激烈争论之后，候选名单缩小到三甲之内，最终锁定了“谷果”与“古歌”为主要候选名。两大阵营随之形成，即便是公司高管层也罕见地出现了意见分歧，李开复、周韶宁则成为“谷果”坚定的支持者。支持“古歌”的阵营认为“谷果”这个名字更像是一家农产品公司的招牌，而“古歌”足够厚重却被批评不符合Google常为新、年轻的整体品牌形象而遭到来自Google工程师们的反对。其情形不禁让人联想起去年“超级女声”比赛激烈时，各个比赛选手的“粉丝”相互对峙的场景。

对于“谷歌”的出炉，始作俑者王怀南先生在媒体上披露了其中充满戏剧性的过程。“2005年12月的一天，王怀南已经被中文名字和僵持不下的争论搞得有些心烦意乱，他胡乱地在纸上将现有的名称拼来拼去，突然，'谷歌'的组合跃然纸上，王怀南兴奋地将'谷歌'两个字大大地写在纸上。几乎问遍了所有Google中国的员工，面对这个选择，大家表现出了惊人的一致，Google的中文名字就在2005年12月的某个阳光明媚的午后诞生了。”而访华的Google全球CEO埃里克·施密特在解释自己为何赞成谷歌时也乐观地解释说：“对于一些对Google不了解的人，这个名字不会产生太多认知上的障碍。”

这显然是个足够戏剧化的过程，最终确定的中文命名却不在锁定的备选名单之列，感觉就像“玉米”和“凉粉”在互联网上激烈骂战之后，却忽然得知“超级女声”的冠军是评委黑楠、从未参加比赛的二大爷……

“谷歌”已然成了定局，围绕谷歌的争论却未结束。从命名披露一开始就表示反对的网民表示，“不明白为什么不直译成'古狗''酷狗'或者'狗狗'，起码那样听起来很亲切。”甚至有网民激烈地表示，“哪怕是'股沟'，也比什么'谷歌'好，至少那是我身体的一个部位，每次我洗澡的时候都能想起Google，这多联系实际。”

面对网民与经理人的巨大分歧，有IT行业内部人士认为，这是双方对于中国文化的认识差异所致。在美国成长和接受教育的商业精英们，对中国化的理解本来就有先天不足的一面，就如同在CEO埃里克·施密特的心目中，中国这个古老的国家中，网民可能也都会喜欢、亲近一些充满“农业色彩”的名称。另一方面，精英们更了解老外和跨国公司的游戏规则，明白“本土化”里有玄机，大有文章可做，“谷歌”比“狗狗”更能迎合老外的浪漫想法，从而向Google总部证明，Google中国的本土化进程已经到了一个非常深入的地步。

当然，业内人士的评论未必能代表网民的真实想法。不过从“谷歌”的命名过程中可以看到，Google的中文命名从头到尾根本没有咨询过普通中国网民的意见。而“超级女声”“非常6＋1”的群众选择游戏的火爆说明，对于一个深刻具备公共属性的事物而言，群众并不一定在乎最终的结果是什么，而是在乎自己在事件过程中的发言权利。只要自己的主张得到了表达，谁是冠军并不是很重要。也许这才是始终未与网民沟通的“谷歌”一出炉之后，遭到激烈抨击的真实原因。“你不带我玩，我也不和你玩。”

为什么喜欢Google？——因为它功能强大。

那么叫做“谷歌”之后，它的功能会有削弱么？——不会。

所以习惯用谷歌的网民，还会继续用谷歌，哪怕是一边用一边骂；习惯用百度的网民，也不会就此选择谷歌，哪怕百度已在美国上市，开始消费美国股民的钱。

可笑的是，针对网络上反对“谷歌”的声音，居然在媒体上出现了质疑此举是竞争对手策划的“商业阴谋论”。如果针对起个名字都能搞个商业阴谋的话，那么这个阴谋可太廉价了。

Google流行的本质就是给了网民最大的选择和参与权利，可是在命名事件这个问题上，他们忘记了自己的初衷。

生铁的命名障碍

Google：一向对与技术提升之外的小道消息毫不关心的我，听闻Google变谷歌后，也有心痛之感。原因不谈了，大家已说了很多，起码在音调的升降上是恰好向左的。究其心痛的原因，大概还是我真地喜爱Google这个东西。如果是我，就给它起名“咕咕”。中文发音可爱，与英文发音相近，又好像带来好信息的小鸽子在叫。

MSN：因为用得久了，所以已经习惯了的称谓，如果将其名称中文化也将面临Google相同的问题。如果一定要给它起个中国名字，“美斯思”应该是很不错的。或者叫“秘书思”、“媒妁思”。

QQ：没什么可说的，脱胎于ICQ的本土软件。本身具备年轻人容易接受的特征，有可爱的感受。

Core：这个“酷睿”太咬文嚼字了，太刻意了，字体又较繁琐，实在与Core的那种坚硬感、专业感不搭界。还是叫“核芯”，言简意赅。

Popsoft：嘿嘿，业界知名媒体。由中文转为英文的名字很贴切。如果是今天的话，可以起名叫流行软件、波普软件、畅销软件，但都没有《大众软件》那样大气。

起名：我有我主张

■本刊记者部

有这样几个常常伴随在我们电脑生活中的产品，由于太熟悉了，令我们甚至忽略了它们的名字，总以为叫什么都无所谓，能用就好。可“谷歌”的事情，忽然让我们想起了名字的价值。所以我们开始讨论，一个小品演员叫“王木的儿”挺好，可要是国家元首叫这个名字……

对于我们熟悉的产品也是一样，由于它的价值，由于它给我们带来的种种使用快感，使其有了特殊性，使它在我们心中早就有了它该有的名字。

今天，本刊的几个小记者凭着自己的感觉在此写下了我们心中它该有的名字，或许和您的理解不同，看看就好，鸡蛋、西红柿就算了。

提起这些熟悉的“朋友”，你一定猜得到，它们是：

Google（现用名：谷歌）；MSN（现用名：美斯恩）；QQ（现用名：QQ）;Core（现用名：酷睿）；Popsoft（现用名：大众软件）。

司马平安的拍案惊奇

Google：许多人喜欢“狗狗”这个名字，可我觉得小气，小气到令我只想在其上面找点宠物信息。当然，有关狗的名字被一个叫“搜狗”的网站霸占了，这也是Google高层不能选择这个名字的原因之一。所以嘛，有鉴于搜索引擎的名字一定要符合网络的特点，于是我选择了“勾”。对，就一个字——勾。你勾通我，我勾通你，这不就是信息在人们之间飘来荡去的目的……

MSN：“梅森”是我厌恶的一个NBA球员的名字，放弃。可用什么好呢？对比中国市场上的老对手QQ，MSN身上总能多出那么一点贵族气息，好像个穿着中世纪礼服的贵妇，只有那些拥有修理得飘逸潇洒胡须的男子才能靠近。这样一想，“美沙·恩尼”该是个不错的名字。

QQ：QQ是邻居家的大哥哥，就算他不帅，那种亲和力也足够吸引你好一阵子。不过要给这个QQ起个别名可不容易，“Q哥”你们觉得怎么样？

Core：“奔腾”的后继者，可其名字总让我想起国内的某类橙汁饮料。回想一下，在前两期《再见奔腾》一文中，我给它起的“阔儿”这个名字是不是更符合它的身份呢？

Popsoft：大软比微软还“软”……郁闷！可想想，人老了掉光了的牙齿，与“坚挺”着的舌头之间的鲜明对比，可知表面坚硬的却总是外强中干，属于易碎品。但表面柔软而骨子里却充满着力量可以长久。所以，喜爱我们的读者不妨悄悄告诉自己，越软越能坚持。如果非要让我给东家另起个名字，我觉得“司马软件”或者“平安电脑”都是上上之选。

龙猫的胡言乱语

Google：我倒觉得“股沟”不错，既与“Google”谐音，又令人浮想联翩。而其购物信息搜索引擎“Froogle”不如就叫“腹股沟”，当然，也有人从谐音的角度叫它“妇乳沟”的。虽然这些名字难免有伤大雅，但这样一来“Google”一次就把人身上的几个“沟”都搜集全了，既能体现出其“搜索”的本性，又可显示出“科技以人为本”的人文精神，岂不妙哉！

MSN：至于“美思恩”这个名字，听起来不像即时通信软件，倒更像个没什么个性、只能走平庸路线的服装品牌。也难怪，和Google一样，MSN这3个字母早已成为一个独立的整体深入人心，取个中文名字纯属画蛇添足，何况还这么蹩脚。

QQ：其实QQ或许更适合用“圈圈”这个中文名，遗憾的是这个名字已经名花有主。不过“Q”看起来的确像个绳圈——一个试图把用户套牢的绳圈，或者说，一个圈套。

Core：“酷睿”这个名字“酷”是挺酷，但哪儿也看不出跟代表双核技术的“Core”有什么关联。依我看，如果非要符合中国人的口味，不如改名叫“扣儿”。这名字谁也不敢说不够中国化，“扣儿”不仅读音和“Core”相似，而且一副纽扣刚好代表“双核”的概念，如此一举两得之事，何乐而不为呢？

Popsoft：提到Popsoft这个名字，我只能郑重其事地说——Popsoft，好！大软，好！除了好，还是好，一旦拥有，别无所求！向社会各界十二万分热情推荐，《大众软件》就是——好！

冰河的异想天开

Google：我还是觉得“股购”好一些。大家快来买我的股票吧，保证不赔本。

MSN：美斯恩？莫名其妙的名字，要意义没意义，要造型没造型。“没事摁”这个名字如何？没事的时候就点开MSN聊天吧，有事的时候你当然也可以摁，不过我可不是教你上班聊天哦。

QQ：我觉得比原来的OICQ好，音节简单琅琅上口。不过这Google都赶着起中文名了，QQ不也赶下时髦么？叫做“球球”如何？

Core：王二伯起了个名字叫史密斯——看到这个名字我就这个感觉。Core的技术特点是双核，怎么就酷睿了呢？

Popsoft：这是我的饭碗，它真的很好，好歹没有叫个“波普软件”什么的，冒充小资。

品牌命名：IT企业字号变迁

■生铁

对现代企业而言，品牌命名是门很重要的学问。一个企业的品牌命名，就是要确定这个企业的图腾和纲领，它体现了企业的意志和发展方向。20世纪以来，国际性的知名企业，其品牌策划和推广的力度无不达到妇孺皆知、耳熟能详的地步。品牌的命名不是一家企业制胜的全部内容，但它的确可说是一把锋利的尖刀。使用得当，可在商业战场上无往不利，增加胜算；使用失当，可能会使企业自身受到掣肘。而实际上，品牌命名学又是一门最古老的人类学问，它是随着人类的发展史而进化的，虽然在每一个时代它的名称不同，比如"字号"。著名的老字号"全聚德"烤鸭店，就是在其创始人杨全仁将旧名"德聚全"更改后才使其发展起来的。

在现代IT企业中，要想走入国际市场，企业的领航者同样面临着与"全聚德"创始人一样的问题，即处心积虑为自己的旧品牌名改为国际化的品牌名称。而品牌名的变更意义何在？实际上它不过是业务的转型或发展的一个外在表现而已。

20世纪50年代初，典型的日本小公司"东京通信工业株式会社"为了走入国际市场，改名为举世闻名的"Sony"。宏基电脑奋斗10载，进入国际市场后却将Multitech更改为拉丁文Acer，但是更名的代价是100万美元。现在看来，花去这100万美元还是很值得的。

联想集团在2002年时发现，在全球注册Legend英文名称出现问题，便于2003年4月将联想品牌的英文标识更改为Lenovo。对于这个名称的含义和意义，杨元庆这样解释：Lenovo中的"novo"是一个很古老的拉丁词根，代表"新意，创新"；而"le"代表现有的"legend"，整个名称的寓意为"创新的联想"，更有效地传递着我们"科技创造自由"的理念，并注入了更多新的活力。通过这次标识切换，我们也进一步梳理并明确了我们的品牌内涵。它有四大顶尖特性：诚信，创新有活力，优质专业服务和容易。

联想品牌英文标识变更的斥资在250万美元左右，其中包括推广费用和海外注册费用。在联想更名之后，厦新（Amoisonic）也更变为夏新（Amoi），名字更显得简洁，也突破了原来企业浓重的地方色彩。

国内的另一家知名IT企业华旗资讯的品牌"爱国者"，进军国外市场时本想以Patriot这个个性鲜明的品牌进行注册，但是最终注册为aigo。而这个名字更为时尚，在数码时代到来后，为产品的推广和在年轻人中的普及起到了很好的作用。

实际上，品牌的更名是带有一定风险的。而在今天，我们国内IT企业的品牌命名，却又是极其肤浅的。中文一向讲究富于深意的命名，但是无疑在这一点上现在做得最好的并不是中国企业。以美国的微软公司（Microsoft）为例，视窗（Windows）五彩飘动的标识，仿佛是一面称霸中原的军旗，其中蕴涵的野心、幻想都令人遐想无限。而其桌面办公软件Office，其名称之简洁、专断，是否也代表着微软垄断市场的决心？我们不得而知。而Word、Excel、PowerPoint、FrontPage、Access、Outlook、Explorer……无不在简洁有力、富有深意、目的明确、阅读上口等几个方面做到了最好。

写到了这里，你也许会问，什么是品牌命名呢？

所谓品牌命名，就是一个企业（或产品）的名称、术语、标记、符号、设计或图案的设定或是它们的结合，用以识别某个销售者或某群销售者的产品或服务，并使之与竞争对手的产品和服务相区别。它也是一个企业（或产品）足以让客户在购买或消费情绪上产生偏见的所在。

品牌命名的意义何在呢？

著名的商业战略家里斯·特劳特说过：好名字是长期成功的最好保障。

的确如此。



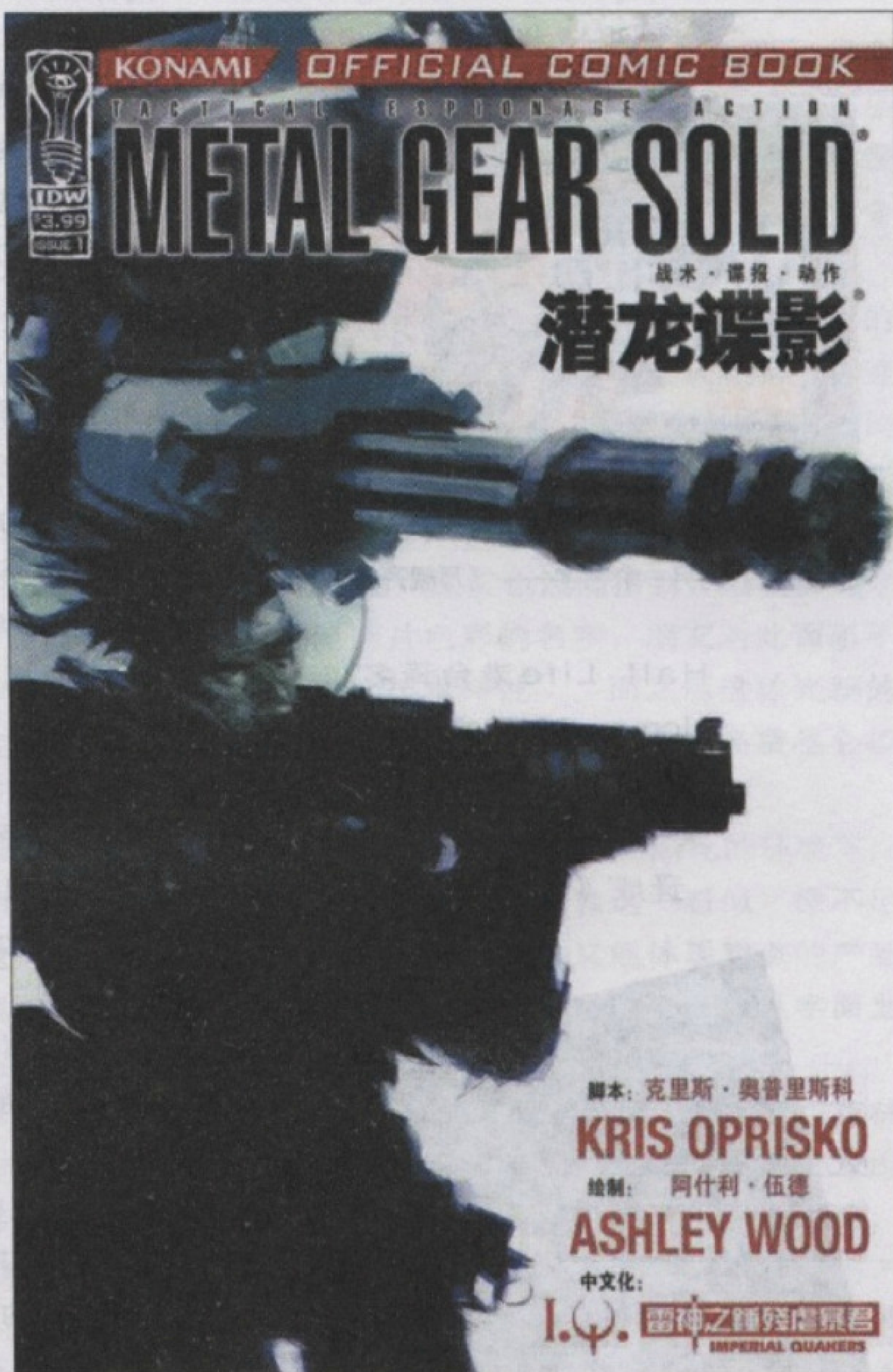
品牌 Vs. 字号？

游戏译名：无休止的糊涂岁月

■Littlewing

写这篇文字的打算由来已久，不过，若不是这次的选题，恐怕这篇文章还会无限期地搁置下去。我写游戏，并非要剖析游戏译名的历史、原则、文化底蕴，其实只是借此机会，对自己的PC单机时代、土星时代、世嘉时代甚至红白机时代作一回顾。翻出床下封好的纸箱，卡带散落面前，遍布灰尘。或许，这些游戏还会以续集、移植版、加强版、模拟器等形式存留后世，然而你我都明白，它们和它们为我们带来的单纯快乐，将永远地消失在游戏的"进化"中。也许下面的游戏曾为你带来过一段美好时光，那么，至少你应该记住它们的名字，了解了解它们名字的来历。

游戏机属于舶来品，一开始自然不会有中文版的游戏，加之FC（红白机）的机能有限，在FC游戏上看到一个汉字，都倍感亲切。我第一个接触的汉化游戏是《赌神》（Sugoro Quest）。本来游戏名直译过来是"竹太郎的冒险"，听上去充其量也就是《冒险岛》这个容量的产品。为了体现出它的游戏类型是当时少见的RPG，汉化公司先锋卡通可谓绞尽脑汁。恰逢1993年发哥的"赌神"形象深入人心，香港赌片风行，游戏的战斗方式又是以掷骰子为主，游戏最终定名为《赌神》——既不偏离游戏主题又做足噱头，算是"顺应时势"译名的典型。游戏能以《赌神》的名字发布，想必当时国内游戏审批机制还不够健全吧。此后，越来越多的游戏被汉化，游戏的简体中文译名也基本上循着兼顾游戏内容与中文美感的原则进行。经历过世嘉时代的玩家一定还记得经典的策略RPG《梦幻模拟战2》（Langrisser2），"前无古人，后无来者"——任何一个玩过它的玩家都清楚，这样的形容并不过分。它的名字直译过来是《兰古瑞萨2》，平平无奇，《梦幻模拟战2》既突出了游戏"模拟"战役的SLG本质，又用"梦幻"呼应剧情，读起来琅琅上口。加之《兰古瑞萨2》"完全中文版"的半成品上市事件，"兰古瑞萨"这个名字早已被人忘记，留下的只有我们魂牵梦系的《梦幻模拟战2》。



《潜龙谍影》译得颇有港片风格

要将游戏的名字译得既雅俗共赏，充满韵味，又贴近游戏内容，的确不容易。遇到难以直译的游戏名时，我们的译者往往展开丰富的想象力，冠以颇具地方特色的译名。虽然与游戏丝毫不搭调，却有几分周星星式无厘头的幽默。其中的经典当属Xbox上的Perfect Dark Zero（通常译为《完美黑暗·零》）。Xbox中文游戏本来就凤毛麟角，Perfect Dark Zero的官方多语言版本中竟然包括中文，怎能不让玩家欣喜若狂。把这3个单词联系到一起，译成一个有味道的名字确实很难。我本没对译名抱有多大希望，当我看到官方的中文标题《完美女煞星》时，还是忍不住想起了某地方台播放的三流电视剧。不过，比起《太空战士》（《最终幻想》曾译名）、《外星战士》（《梦幻之星4》FC逆移植版）这类土到掉渣的译名，"女煞星"还算不错。毕竟，听起来还像是个游戏的名字。像DVD厂商把When Herry Met Sally（《当哈利遇上莎丽》）译成《90男欢女爱》，硬是把一部浪漫爱情喜剧搞得像三级片这种事情，在游戏汉化领域还不多见。

译名也是有潮流的，就跟阿诺主演的电影一定要加上"魔鬼"两个字一样，搞成《魔鬼终结者》《魔鬼大帝》之类，才透着火爆。也许10年前特流行科幻题材、UFO什么的，厂家都喜欢把游戏的名字跟外星人挂点钩。不过无厘头也有无厘头的好处，谁都不挨着谁总比显得没文化强，好歹还可说自己是"意译"。中学时我喜欢摇滚乐，尤爱Skid Row乐队的一首Quicksand Jesus。那时我经常把歌词译为中文，但Quicksand（流沙）和Jesus（耶稣）这两个词无论如何扯不到一起，百思不得其解之

下，就把歌词交给一位曾经在美国生活过的同学。他考虑片刻，为我译出了Quicksand Jesus的中文——“易逝的信仰”。这件事我之所以记得这么清楚，是因为这个译名堪称意译的典范，对原文意义的传达以及语言的美感都达到了传神的地步。译名能到如此境界，与我这位同学曾生活的环境和对西方文化的了解是分不开的。不过，归根到底还是职业道德和工作态度问题。Neverwinter Nights引进国内时，有些媒体把它译成《无尽冬夜》，看上去倒是挺雅致，可和原题的本意完全背道而驰——“没有冬天”变成了“没完没了的冬天”。后来官方译名《无冬之夜》也并不准确，在铁杆龙与地下城玩家中，Neverwinter Nights有个充满诗意的名字——《夜在绝冬城》。相信这样的名字绝非翻翻字典就能译出，没有对游戏背景文化的了解，能做到不偏离原意，就难能可贵了。不过，若是抱有敬业的态度，译成像样的名字也并非难事。做游戏汉化工作的想必英语功底都不低，游戏汉化难免会有一些专有名词，要求译者面面俱到不现实，不过只要不主观臆断，翻翻工具书也不会闹出笑话来。游戏F-15的手册中将空中加油机（Air Refueling Tanker——简称Tanker）译为坦克，就属于译者不求甚解的典型，但凡他查查《英汉军事技术词典》，也不会搞出这种驴唇不对马嘴的笑话。



《家园》的另一个名字——《万舰齐发》

游戏译名背离原意或几个译名相去甚远，与地域文化的差异也不无关系。通常游戏的大陆译名都走踏实的路线，力求与名称原意吻合，却失之死板；港台译名往往走形式主义路线，听起来震撼，却让人很难通过名称了解游戏内容。比如Halo，大陆普遍译为《光晕》，港版则名为《最后一战》；《侠盗猎车手》（Grand Theft Auto）则被港台译者译成了《横行霸道》，《合金装备》（Metal Gear Solid）成了《潜龙谍影》等等。译名再千奇百怪，听起来还算正式，有些离谱的译名就让人哭笑不得了。Half Life简体中文版译名为《半条命》，这是一个明显的谬误。Half Life是一个专有名词，正确的翻译应为“半衰期”，隐喻游戏中被辐射后的时代，一语双关，回味无穷。直译之下，显得十分恶俗。更有甚者将其译为《半死不活》——玩游戏还要搭上半条老命，谁敢尝试？《半条命》在大陆没火起来也属正常。Half Life港台译名《颤栗时空》倒是挺像科幻片的名字，却糟蹋了“半衰期”所蕴含的深意。Homeworld官方译名《家园》，言简意赅，算是译名中较为出色的；在台湾省发行的版本译名为《万舰齐发》，盲目追求气势宏大，缺了点汉语特有的含蓄。当然，有好事者将其译为《四海一家》，想必是吴宇森电影看多了的缘故。诸如此类的“经典”译名还有很多，比如《彩虹六号》（Rainbow Ⅵ）被译成《兰博6》，着实体现了译者丰富的想象力，在不懂英文的情况下，仅凭发音就能译得如此神采飞扬的名字；《洛克人》（Rockman）被译成《石头人》，充分展现了动作明星Rockman打不死摔不烂，有如茅厕里的石头一样顽强的生命力；《系统震荡》（System Shock）被译为《系统休克》，暗喻游戏精彩，玩游戏玩到电脑休克……

其实，游戏名字翻译成什么对玩家来说并无本质区别。想我中华泱泱大国，语言文字更有数千年历史，所谓“中国语文是中国文化永远的根”，游戏做得不如别人也就罢了，若是在译名的文字上再词不达意，难免令玩家心有戚戚。不过我们的游戏汉化水平，也随着游戏产业的发展不断进步。在写这篇文字的时候，历数我玩过的一款款游戏，那些熟悉又有点可笑的译名，却让我倍感亲切。从个人角度来看，我还要感谢那些“信手拈来”的译者，若不是他们“大胆”地翻译，这些游戏的名字也不会这么深入人心。

对我而言，游戏译名能做到当我再次看到它们时，能重温当初它们曾带给我内心的悸动，就已足够。



《古墓丽影》比直译的《盗墓者》更具韵味



《完美女煞星》酷似某三流电视剧的名字

硬件命名：型号与命名之惑

■龙猫

你叫“7900”，我叫“1800”；你叫“奔腾”，我叫“速龙”；你叫“酷鱼”，我叫“鱼子酱”；你叫“女神”，我叫“金将军”……尽管许多电脑硬件产品仍然有着琅琅上口，令人津津乐道、印象颇深的名字，但不知从何时起，越来越多的产品开始被安上了各种各样读来拗口、看来怪异的代号。不仅如此，厂商们还要雪上加霜，在这些原本就难记的名称上玩些文字游戏，通过添加一些字母、数字以区分型号。于是“7900”有个“兄弟”叫“7900 GT”，“1800”有个“姐妹”叫“1800 XT”，“奔腾”还要分成“奔腾4”“奔腾M”“奔腾D”，“速龙”也搞出了“速龙XP”“速龙64”；都是AMD主板，还有什么“754”“939”之分。诸如此类，数不胜数，只令多数消费者为了弄清这些“学问”而抓破头皮。

尽管今天的电脑硬件性能越来越高，种类也越来越丰富，但许多厂商并没有意识到一些实在不怎么“高明”的命名方式，不仅没给自己的产品带来足够的知名度和市场表现，还给消费者凭空造成了很多困扰。比如一些硬盘产品的型号是以数字和字母组合标注的，消费者要从代表该硬盘型号的一大堆数字和字母的排列组合中，分辨出2MB缓存和8MB缓存的产品是很困难的一件事。稍不留神，就会被商家以2MB缓存的产品充当8MB的产品卖——这是很令人纳闷的。难道直接在硬盘的标签上写明缓存容量在技术上有很大的难度么？

类似的事例还有很多。数年前，记者的一位朋友曾参加过NEC光驱的有奖征名活动，其主题是针对该品牌旗下的一款光驱新品向社会各界征集中文名称。厂商发放的征名函件上连篇累牍地介绍了该光驱诸如“蜂巢式降噪”“速度超快”等各种“先进特性”，而征名的最大要求就是“能充分体现这些先进特性”。据称，在两个月的活动期间内，共有一万多人参加了此次活动，记者的那位朋友也包含其中。他绞尽脑汁，终于想出一个自认为既能体现该光驱的技术特性，又不失灵性和美感的名字，满怀信心地交了答案，只等最终大奖直接掉在他头上。

然而，到了活动截止、公布最终结果时，这位老兄的命名方案不仅没被选中，连入围奖也没能捞到。最后被选中的名字是“蓝宝驱”，其它入围的还有“驱神”之类明显带有20世纪90年代香港赌片色彩的名字。朋友对此百思不得其解——他怎么也想不通“蓝宝驱”“驱神”这些名字体现出了哪门子“先进的技术特性”，而之后这款光驱的市场表现也在一定程度上印证了他的质疑。最终这台“蓝宝驱”在市场上表现平平，始终默默无闻，厂商费尽心机轰轰烈烈举办的征名活动基本等于打了水漂。

只需对上述事例稍加分析，便可看出硬件产品命名的重要性。在当时CD-ROM市场竞争已进入白热化的环境下，各品牌均难以从产品价格和品质上体现出明显优势，此时如果哪一家名字叫得响，就很可能依靠这一看似“微不足道”的优势取得胜利。对消费者来说，类似明基“好盘烂盘通吃”的“鳄鱼光驱”这样既形象又能体现卖点的产品命名，显然能更吸引他们的目光，而“蓝宝驱”这样“无厘头”的名字却很让人困惑——消费者甚至无法从字面上看出这究竟是个什么东东，其无法在市场竞争中取得预期的成功也就在所难免。

许多餐馆喜欢为普普通通的食物取个“惊爆”的名字，比如把烤鱿鱼取名叫“尖叫鱿鱼”，把炖鸡取名叫“克林炖莱温斯鸡”，以吸引食客们的“宠幸”。同样，为自己的产品取个引人注目的名字，越来越成为企业所必然要考虑的问题之一。对于一些大企业来说，随着硬件产品型号的增多，市场划分越来越细致，命名工作也开始变得愈加繁杂。当然，也有部分厂商是故意从命名上做文章以吸引消费者注意的。以显卡厂商为例，一些厂商为了细分市场，不得不在原有的高端产品型号基础上推出分支产品，并为了向消费者表示其“贵族血统”而有意无意地沿用了其高端型号的命名方式，既节省了宣传成本，又让消费者相信自己花了更少的钱却得到了相对不错的东西，这对厂商来说无疑是个一举两得的好办法。不管做工如何，无论性能怎样，不管外观如何，无论价格怎样，如果有个叫起来琅琅上口，或是给人印象强烈的名称，无论何时何地都会首先吸引消费者的眼光，这对十分讲究“名正言顺”的中国人来说更为如此，而这在一些厂商的眼中已然把它看成了一种市场规律。

虽然都说“包子有馅不在褶上”，虽然都说“别信广告信疗效”，虽然都说“酒香不怕巷子深”，可当人们对一件商品产生理性认识之前，最直观的印象还是从该商品的“表面功夫”上获得的。而这些“表面功夫”除了商品的外观外，还包括它的名称——当把一切竞争筹码都放到桌面上后还无法分出输赢时，一个好名字便成了那决定天平倾斜方向的最后一根稻草。



7900 GT、7900 GTX，还有7900什么？

八卦命名：伪科学的无厘头

■司马平安

“名字作为文字符号，带有时代变迁的信息，铭刻着不同的文化观念，隐寓着不同的理想抱负、情趣、爱好与目标追求，而且姓名的五行数理还对人生起着潜移默化的影响作用。名字在一定程度上能直观地显现人生的宏观信息。姓名就是一个人的代号，古人讲：‘有其名必有其实’，一个人的姓名中，储存了人一生的宏观信息，从全息理论也可得出这个结论，我们不要轻看人的姓名。研究姓名的学问，称为‘姓名学’，它同样离不开阴阳五行生克制化的原理和法则，是人体科学的重要组成部分。”

以上是国内某个帮人起名字的网站开头的一段话。它宣称姓名对于人的一生很重要。给企业起名，中国人也很讲究。某些老板特别注重自己将要开办的公司名字与本人的五行是否搭配，譬如本人命里缺火，企业的名字便要与火有关。

真的需要那么讲究么？

这可不是本文的重点，我们只是要把那些熟知企业的名字放到目前流行的所谓算命网站、算命软件里算一算，用辩证科学的态度去看待它。

以下是某软件的测算结果：

微软

该名数理：（24）

绵绣前程，须靠自力，多用智谋，能奏大功。（吉）+财

从以上解析来看：该单位名称一般啊。

英特尔

该名数理：（35）

中吉之数，进退保守，生意安稳，成就普通。（吉）+艺

从以上解析来看：该单位名称一般啊。

联想

该名数理：（30）

吉凶参半，得失相伴，投机取巧，吉凶无常。（吉带凶）

从以上解析来看：该单位名称一般啊。

谷歌

该名数理：（21）

先历困苦，后得幸福，霜雪梅花，春来怒放。（吉）+官

从以上解析来看：该单位名称一般啊。

新浪

该名数理：（24）

绵绣前程，须靠自力，多用智谋，能奏大功。（吉）+财

从以上解析来看：该单位名称一般啊。

测了5个全都是一般呀，新浪的命还和微软的一样。笔者有些失望，测出来的话不疼不痒，微软之后无论如何应该是花开富贵，前程似锦，吉上加吉这样的结果才对么。不过软件里也有说辞：以下解析仅从数理上简单分析，没有考虑到其他宇宙信息的配合。看来不准也是在所难免的……

于是，笔者又找了个很流行的算命网站试了试。

这里和软件测出来的该名数理相同，但是结果却有一定差异：

微软：（掘藏得金）家门余庆，金钱丰盈，白手成家，财源广进。（吉）

英特尔：（高楼望月）温和平静，智达通畅，文昌技艺，奏功洋洋。（吉）

联想：（非运）沉浮不定，凶吉难变，若明若暗，大成大败。（半吉）

谷歌：（明月中天）光风霁月，万物确立，官运亨通，大搏名利。女性不宜此数。（吉）

新浪的结果和微软仍是相同的。数理相同，结果各异，如果再加上人为的解释，恐怕最终总会给算的人一个合理的解释。最后我们又试了试近一段时间在网上流传比较恶搞的一个算命网站，说它恶搞是因为它用断背山、巨大萝卜等模棱两可的词汇反映名字背后的玄机。结果见右侧：

微软的成分：

义理巧克力：28.62%

友爱：28.62%

微妙：15.33%

反动思想：14.66%

对舰大型雷爆弹：9.95%

撞豆腐自杀的勇气：2.00%

脑麻：0.66%

爱：0.16%

英特尔的成分：

脏空气：30.77%

鬼东西：28.07%

爱：25.53%

渣渣：14.13%

三倍速：0.65%

G3毒气：0.48%

对舰大型雷爆弹：0.24%

高频噪声：0.12%

联想的成分：

成为豆腐的觉悟：77.89%

心中的断背山：16.59%

反应炉冷却水：5.25%

莫名奇妙：0.12%

怨念：0.11%

谷歌的成分：

化尸水：53.31%

鬼东西：36.14%

梦：6.59%

巨大萝卜：1.91%

观世音：0.73%

高张力钢：0.53%

不良思想：0.48%

被受害人折断的决心：0.31%

新浪的成分：

天然呆：25.14%

不良思想：19.06%

撞豆腐自杀的勇气：18.54%

饥渴：12.20%

巨大怪兽：9.33%

脓：8.08%

氢氰酸：4.90%

乙酰胆碱：2.76%

哈哈，现在你明白了吧。有些东西，玩玩就算了，千万别轻信。

名字或许重要，可作为企业，首先还是要设身处地地想想自己究竟给客户提供了些什么。

来自中国制造的声音

透视国产耳塞的发展与崛起

■北京 谢洋

曾几何时，谈到国产耳塞，人们脑海里第一印象呈现出的便是街边小摊上那种2元的小耳塞，根本谈不上什么音质，有个响动就行。还记得父亲戴着副小黑耳塞怀揣德生牌收音机听得怡然自得的样子，那时候似乎觉得音乐就是这个样子，不论是什么样的耳塞还原出来的。

其实，当时人们对高档耳塞的认识也停留在日本SONY（索尼）、AIWA（爱华）随身听原配的耳塞就是最好的阶段。随着生活水平的提高，喜欢音乐、爱好便携设备的烧友们逐渐发现，一副优质的耳塞，对整个随身听系统的音质改善真是太重要了。这时，以日本索尼MDR-E888、德国森海塞尔MX500为代表的中高档耳塞，日渐成为人们津津乐道的型号。拥有这些价值不菲的耳塞的另外一大好处就是，走在街上可享受在路人倾羡目光注视下听音乐的感觉。


价格400多元的索尼MDR-888曾是众多随身听爱好者的梦想

当耳塞的普及率达到空前的规模时，我们却发现许多人都认为只有国外著名品牌的产品才能具有高水准的音质，甚至有人将国产的产品与“垃圾”“破烂”划上了等号，在他们的口中本土的产品要么是“五音不全”，要么就用玄玄地来一句“没有音乐性”。难道真的只有外来的和尚会念经，国产品牌就造不出好的声音来？


MX500自诞生以后就成为参考级的平价耳塞

【中国之声浮出水面】

如今，越来越多的国人对耳塞有了更高的追求，耳塞也从品质和功能上实现了一个飞跃式的发展。从最初的动圈式耳塞发展到音质堪比大耳塞的动铁式耳塞，从普通佩戴的耳塞进化为具备隔音功能的入耳式高保真耳塞，从配机赠送的功能单一的耳塞，衍生出运动型、时尚型、功能型的耳塞。这些种类繁多、琳琅满目的耳塞产品中，绝大部分能让人叫得出名字的却来自日本、美国、欧洲，国产

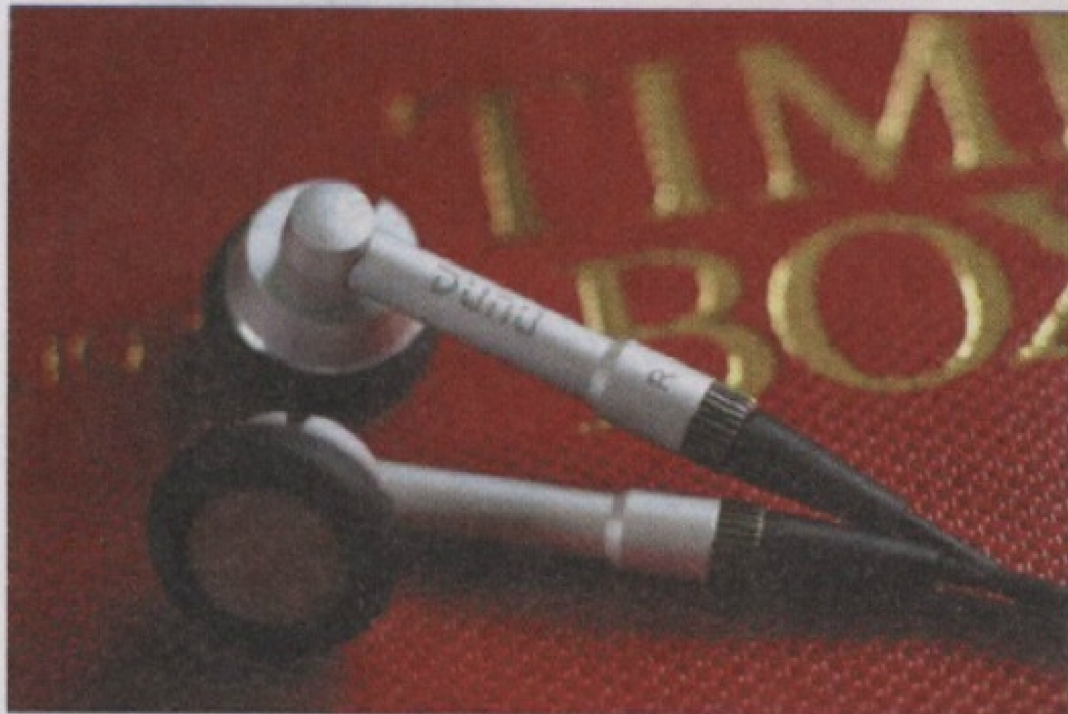
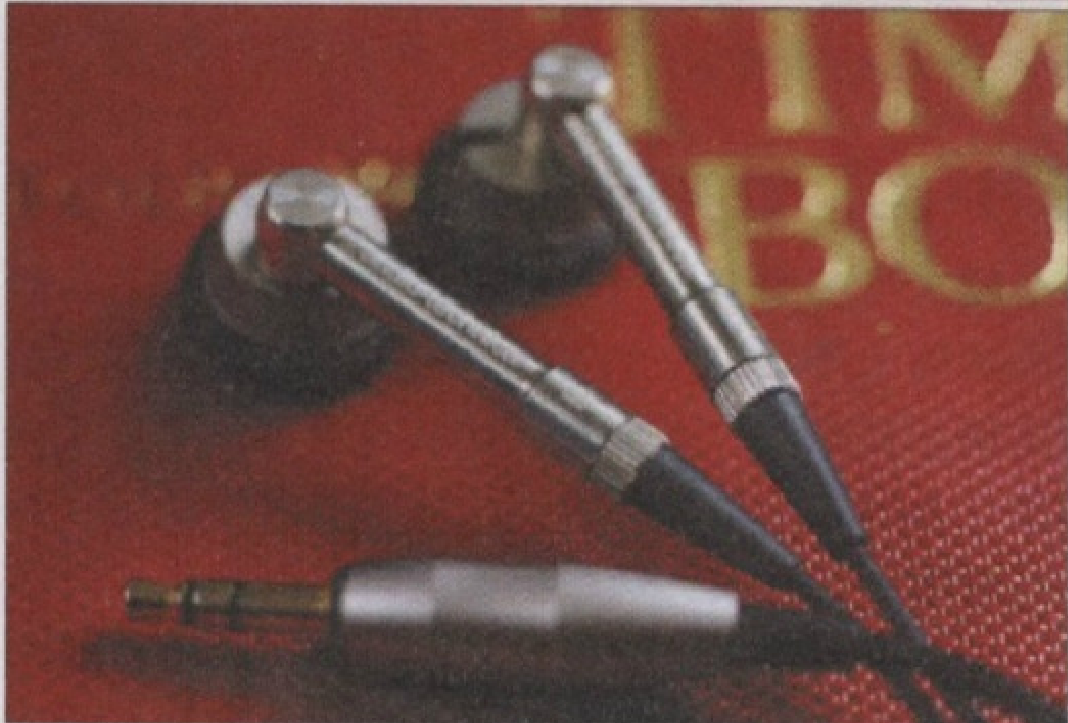

歌美GH520，揭开国产耳塞崛起的序幕

品牌似乎成了一个被人遗忘的角落。

2004年7月，一个来自广东东莞的电子厂商“歌美”推出了一款型号为GH520的耳塞，并展开了强大的宣传攻势。在国内几大耳塞论坛上，一场号称5000副GH520赠送烧友评测的活动如火如荼地举行。轰轰烈烈的宣传过后，人们记住了这样一款造型别致、做工精细的国产耳塞，然而遗憾的是，它的声音并没有得到预期的认可。

2004年岁末，深圳达音科技公司除了完成商标“TOPSONIC”向“DUNU”的转变外，更推出了号称国货第一款以高音质为主打的高档金属耳塞S01。S01的外观和当时很火的日本铁三角CM7很相似，报价也创下了国产耳塞的纪录，高达299元，超过了森海塞尔的主力型号MX550，以至于有人高呼这次国产耳塞真的是“狼来了”。外界对S01外形和音质的争议从来没有停止过，但不可否认的是，它的诞生给国人看待国产耳塞的心理带来了微妙的变化。

一时间，各种品牌、型号的国产耳塞如雨后春笋般地涌现出来，厂家宣传的各种新奇技术也层出不穷。歌美推出概念新奇的反向动圈式耳塞、奥菲克首创双面发声耳塞、蜗牛SNAIL亮出可换彩壳耳塞等。不少烧友在为之耳目一新的同时，也感觉有些茫然：为什么在这诸多国产品牌热热闹闹的背后，耳塞的外形工艺和音质这两个核心问题却得不到根本提高呢？难道这些都是噱头，到底有没有真正的核心技术和原创设计？



达音科S01（上），曾被指抄袭铁三角的CM7（下）

2005年年底，在首届国内规模最大的IT产品工业设计评选活动中，OVC（奥凯华科）的V30+，作为耳塞类产品唯一获选，夺得由中国工业设计协会颁发的“2005中国IT产品工业设计大奖评选——产品功能设计优秀奖”。在长期被国外品牌垄断的中国耳塞市场，这样一个中国人自己设计、自己制造、自己生产的国货，能突破众多耳塞品牌获此殊荣显得难能可贵，也让人对国内耳塞行业工业设计的能力增添了几分信心。


获得2005中国IT产品工业设计大奖的OVC V30+

从GH520到V30+，人们看到的是国产耳塞一步一个脚印在向前迈进，尽管还有相当多的不足之处，但国产耳塞行业整体前进的趋势却有目共睹。

【小小耳塞，软肋在哪？】

中国知名的高档耳塞经销商之一北京安润科技有限公司的店面里，从前销售的耳塞品牌都是国外的铁三角、高斯、舒尔、音特美等，而如今达音科、丽科等品牌的国产耳塞也悄然摆上了货架，在市场这个最严格的环境下与洋品牌直接交锋对垒。

安润公司的总经理张伊若告诉笔者，以前之所以不做国产耳塞，主要还不是因为担心其质量，而国内耳塞厂商没法控制渠道，遍地撒货才是让他们不敢接手的原因。张伊若说，国外的耳塞产品主要集中在高档的型号，受众群体少，客观上要求代理商来做成分销式的渠道，严格保证产品的质量和服务。而国产耳塞一般都是主攻低档市场，往往采取“铺大面”的市场策略，在各个柜台都铺货，靠以量取胜，营销手段极不规范。

众所周知的森海塞尔MX500，在很多耳塞爱好者的心目中几乎到了人手一副的地步，但据知情人士透露，就整个国内耳塞市场份额来看，MX500的总销量所占比例也只是一小部分，大部分都被国产耳塞所占据。而这其中所指的国产耳塞，又往往是那些没什么知名度的，甚至没有正式品牌的产品。因为这些产品的价格不透明，利润反而高。一些不规范商贩看人要价的做法，往往影响到这些耳塞品牌信誉的建立。

此外，售后服务也是个难题。目前在珠三角地区，生产耳塞产品的厂家不在少数。各种品牌的沉浮更替似乎也是件常事。业内人士分析，这背后的原因，很大一部分就是为了躲开售后服务，因为一般产品的质保时间为1年，而在目前国产耳塞故障率相对较高的情况下，要做好售后，会付出相当多的成本。所以今年叫“菠萝”牌，明年换成“鸭梨”牌了，“菠萝”牌的售后服务厂家就可全不管了。

这些经销商们看来影响国产耳塞发展的因素，在普通消费者眼里似乎有些遥远，因为他们更关注的是产品品质和价格本身。在性价比方面优势突出的国产耳塞，为何在音质和整体设计上距离国外的高端产品始终存在一定的距离呢？

"材料是关键的问题。""中国耳塞爱好者俱乐部"（民间组织）理事吴童认为，耳塞的生产技术都是公开的东西，因为其结构很简单，主要就是一个振膜、一个线圈、一个磁铁，然后设计一个腔体，就像炒菜一样，调配好就行。现在国内几大耳塞生产厂家，在发展初期时大都依靠给国外品牌做OEM积累技术，创造条件。厂商在做高档产品的OEM时，材料大都由国外直接提供。等到生产自主品牌时，由于得不到国外提供材料，使用国产的可能就做不出同样品质的产品。



振膜、音圈和磁体构成耳塞的主体

吴童表示，材料其实涉及到一个工艺的问题，很多时候由于国内这些厂商在技术的积累和研发投入达不到与国外相当的水准，因而很难在材料等核心领域有所突破。再加上国内耳塞生产厂家为了保持性价比优势，不可能花大价钱从国外直接购买材料，因而导致最终的产品存在品质上的差距。

原《音响技术》主编张晋纯先生则从更深的层面，分析了国产耳塞发展的瓶颈。他认为技术的积累、文化的积淀和这些厂商所处的经济、社会条件，都对其发展构成制约。

张晋纯说，厂家在设计过程中，振膜需要使用什么材料，得考虑非常多的因素。比如太脆了，会只有高频没有低频，太软了，声音也会发軟。这些东西必须做很多的实验来挑选，没有长期的技术积累，要上升到相当高的层次是很难的。同时，他认为耳塞作为一种音响产品，更体现了设计者艺术和文化的积淀。在同样的腔体、材料条件下，可调出风格迥异的声音，而把握最终声音的平衡性和音乐性的关键是校声者对音乐和音响文化的理解，这方面往往也是国内设计者所欠缺的。

"当前我国经济社会发展的历史阶段，对耳塞行业也有很大影响。"张晋纯说，现在我国耳塞等音响产品的研发人员少，多数工厂都是快餐式的，怎么赚钱就怎么做，没有一个长远发展的观点。历数国外那些知名的耳塞生产厂商，起码都有一二十年的历史，像美国歌德、奥地利AKG、日本STAX等，都是经过几代人的传承。国内企业行为追求短期效益，容易形成一个恶性循环，使国产品牌整体蒙上一层阴影很难摆脱，即使是做出好的产品，用户也不相信。因此总的来说，国产耳塞还处于起步阶段，要发展壮大还任重道远。

【品牌突围不是梦】


达音科的新旗舰DN-EX01

事实上最近一段时间，国内各大耳塞论坛讨论关注的热点既不是舒尔的E4C，也不是音特美的ER4，而是一款达音科新近推出的动圈式入耳耳塞DN-EX01，它以399元的上市价格，再次打破国产高档耳塞的价格纪录，其可圈可点的音质更是成为众烧友们讨论争辩的最热话题。资深发烧友孙皓甚至将其评价为500元以下声音素质最好的入耳耳塞。

目前，国内有越来越多的厂家涉猎加工难度更大、音质更高的入耳式耳塞。像2005年10月上市的漫步者H260，2006年4月OVC推出的T10等，在做工、音质甚至包装、配件的细节上都极尽精美，与国外同类产品相比毫不逊色，在港台的耳塞爱好者中也得到了广泛的认可。

在接受笔者采访时，达音科的品牌总监黄乐溶先生表示，目前国内消费者对国产品牌的需求主要还是以中低档为主，高档产品更倾向国外名牌，达音科倾力打造中高档产品就是想证明国货其实可做得更好。

虽然在外观设计方面，达音科显得有些过于保守，但他们对高档耳塞产品定位的理解，也给人颇多启示。黄乐溶说，高档耳塞认可的就是音质，声音做不好其它做得再好也卖不了高价，因为很多外在的东西别人很容易就模仿走了！

笔者在与一些大的耳塞经销商聊天时，他们都表示，像达音科、OVC等国产品牌，做事比较认真，推出的产品也都看得出很用心，不是捞一票就走的那种。说明这些厂家是想树立品牌，踏实做一些事情出来，这样的民族企业还是有希望的。祝愿这些国内的耳塞厂商们，早日突出重围，在国产化的道路上越走越远。为消费者带来更多美妙的"中国之声"。

OVC产品开发经理古铭杰告诉笔者，他们耗时很长时间，投入大量的精力去研发每款产品，其间的过程复杂而艰辛。在调音时，经常会出现一些实际与理论不符的情况，很多时候不到最后一刻定版，都不知道产品最终的声音会怎样。而且在实际操作上，在实验室调好声音和将这样的声音量产出来是完全两回事，因为在信息传递、材料描述到最后的量产控制都有很多不稳定因素，材料的一致性和工艺的一致性都很难把握控制，要把这些信息正确传递到生产线，这个过程往往最快都要经过1个月的时间进行信息传递，而且并不等于可成功生产。

即使面对如此多研发困难和市场风险，OVC的相关负责人仍很坚定地告诉笔者，他们还将不断提高主营业务中自有品牌的比重，争取到2007年底，将OEM和自有品牌的比例从目前的7：3左右提升到1：1，并计划在完成一定积累和准备后，推出自有品牌的高保真耳塞，希望以自身的努力，改变国内耳塞产业长期处于国际产值链最底端，大部分都只是以代工为主的面貌。

选购推荐

歌美GH520

2004年7月上市；参考价格：98元



歌美GH520是第一款引起广泛关注的国产耳塞，它的造型非常可爱，像一个闪着亮光的大海螺。GH520单元较大，入耳部分较浅，佩戴舒适度合格，但容易掉出来。GH520的腔体设计很有特点。耳塞单元后腔体呈巨大的椭圆形，而且是完全空心的。据介绍，这个空间是为了彻底消除谐振而设计的"导震舱"。

GH520的声场较宽，低频量很足，收得也比较紧，但中频显得有些单薄，人声缺少感染力。它的腔体设计导致GH520在欣赏流行音乐时，歌曲器乐部分分离度较

好，不像一些耳塞给人挤作一团的感觉。但在聆听古典音乐时，你会发现GH520的定位存在一些问题，对各种乐器位置的交代不能让人满意。总地来看，它适合表现更现代一些的音乐，不到百元的价格也算物有所值了。

达音科DN-S01

2004年12月上市；参考价格：299元

达音科首款重磅推出的发烧级耳塞，并采取了限量5000副投放市场的策略，从目前的销售情况来看，较受消费者欢迎。S01的外观和铁三角的旗舰耳塞CM7非常相似，在声音表现方面，它的染色相对铁三角CM7要少得多，没有那种特殊的"甜"，但褒开后也会感觉到淡淡的韵味。S01三频过度平滑，音乐和人声的量感上保持平衡，整体听下来，监听味较足。



S01的外壳是金属制成，提高了瞬态表现但也减弱了尾韵。拆开过腔体，发现S01实际上是由两个共振腔组成，像个宝葫芦一样，第一腔是振膜腔，起到屏蔽反向声波和阻尼的作用，第二腔造成声多次反射加强声场。以声论价的话，S01还是比较超值的，但不少用户反映耳塞的胶圈、耳塞柄的结合处及左右单元平衡度容易出现问题，如果达音科在质量控制方面再加强些就更好了。

达音科E10

2005年5月上市；参考价格：189元



E10的外观有些类似森海塞尔的经典型号MX500，纯白的外壳和双色射塑工艺显得活泼靓丽了很多。这款耳塞有着厚暖的声音走向。据介绍，针对MP3等压缩格式中频薄、低音少的缺陷，设计师专门开发了"全音域增强系统（FULL RANGE ENHANCE SYSTEM）"，并应用到E10上，配合大部分MP3播放器使用可明显提高人声和器乐的厚度表现。实际聆听后，发现它的中频确实比较厚实，歌者位置很近，感染力强，现场感好。

E10是有明显染色的耳塞，对于喜欢冷艳清丽风格类型音乐的人可能并不适合。它的解析力属于一般水准，声音密度和质感比起高端型号来也存在一定差距，但以声论价也算做足了功课。

达音科DN-EX01

2006年4月上市；参考价格：399元



从价格和定位来看，EX01可算作国产耳塞中的翘楚。这款与SONY MDR-EXQ1有着极为相似外观的产品，在声音方面，也确实很有造诣。EX01最大的特点是自然、平衡，音场在开阔度和纵深感方面都很出色，即使是一些大耳塞都难以播好的大场面古典交响乐，EX01也比较合格。作为一款耳塞产品，能做到这点，确实很不容易。

从音色来看，EX01显得冷静、素雅而理性，适合表现古典和器乐。喜欢饱满、厚实、温暖音色，常听JAZZ、人声和摇滚等音乐类型的人，可能会稍嫌它缺乏感染力。另外，EX01的灵敏度不高，一些输出功率不大的MP3和随身听，在驱动EX01时会使其表现大打折扣，要想充分榨干EX01的潜能，耳放看来必不可少。

什么是"耳放"？

所谓耳放就是耳机放大器的简称，实质上是一台具有优越性能的小功率的功放。



这个小黑盒子是世界上最小的耳机放大器，体积与大部分MP3相当，使用一节7号电池供电，适用于驱动各种高档耳塞。

漫步者H260

2005年10月上市；参考价格：205元

H260是一副入耳式耳塞，外形纤巧。森海塞尔近日发布的CX300入耳式耳塞与其外形一样，都是OEM的产品。不过比起CX300 79.95美元的官方报价，H260的价格实在是平易近人得多。和大部分入耳式耳塞相似，H260的低频是比较突出的。很多听过H260的烧友都表示，这款耳塞的整体风格和索尼EX71有些相似，但素质要高些。它的高频延伸一般，细节还原能力值得肯



定，中频比较薄，但比漫步者以前的其他型号有所改进。

整体而言，H260的三频表现并不十分平衡，过于抢耳的低频在一定程度上削弱了听者对中频以及高频的感受。长时间聆听诸如摇滚或大动态的声音，耳朵很容易产生疲劳感。但用它欣赏流行和小编制古典还是不错的选择。

漫步者H110

2004年7月上市；参考价格：66元

从外观就不难看出，漫步者H110也是一款脱胎于森海塞尔MX500的耳塞，连绕线盒都跟老版的MX500非常相似，所不同的是它还附赠一个皮质保护套，更体贴用户。H110的音色中性，平衡感较好，对音源设备并不挑剔，对音乐类型的适应性也较强。



总体来看，漫步者H110的素质并不如MX500，它的声底较薄，低频控制能力和声场的刻画力都较MX500逊色，但考虑到其低廉的价格，算得上是一款定位准确的产品。

OVC V30+

2005年11月上市；参考价格：198元

就在国产金属耳塞纷纷模仿CM7的外观时，V30+新颖的外观无疑让人眼前一亮。尽管价格不到200元，但其包装和配件却一点不含糊，延长线、分线插头、线夹、中空海绵套和普通海绵一个都不少。不光在外观设计上很有特点，V30+在声音方面也极具个性。

一听之下，V30+让人感觉清丽通透，透明感极佳。解析力也属耳塞中的一流水准，高频延伸以及声音的层次感也很突出。V30+的声音质感凝聚，聆听弦乐流畅舒展，音色很美。



但V30+声底有点偏薄，整体风格显得过于冷艳了些。它在聆听王菲这类清丽型女歌手时，会感觉格外对味，但欣赏诺拉琼斯的爵士风格演唱，你又会觉得不够厚润。此外，为了强调中高频透明感和解析力，V30+有点牺牲低频的感觉，量感和下潜都不算突出，对音乐氛围的整体刻画能力欠些火候。

OVC T10

2006年4月上市；参考价格：168元

OVC的T10尽管价格不贵，却是我见过的包装最精美的耳塞产品之一，除了OVC一贯以来体贴大方的配件赠送外，还附赠了一个使用非常方便的线绕器。整个耳塞外壳全由金属打造，时尚俏丽。



尽管是入耳式耳塞，但是T10的低频量感相对较少，它半开放式结构却使得它的声场较一般封闭式耳塞自然很多。T10的声音虽然“通”但还称不上“透”，基本上不带任何侵略性。醇厚的中频是T10的最大特色，在回放人声及小编制古典时有很好的表现。由于率先使用铜铝合金线圈和多重阻尼设计，它的平衡性在这个价位的入耳式耳塞中也是做得比较突出的。说到缺点，T10的中高频衔接处有些突兀，而且它的整体解析力有些偏低，喜欢听细节的朋友可能会感到有点遗憾了。

其实在国产的耳塞中，存在许多不错的产品，限于篇幅我们无法一一介绍，只要抛开那些先入为主的偏见，实地对比聆听，相信大家一定能够找到最适合自己的产品。

■晶合实验室 数码土豆

手写全能王
——好记星E8000学习机



- 功能与资料全面，手写识别率较高
- 操作简洁，英语学习功能较为实用
- 屏幕分辨率低，电池寿命短，不可外接扩展卡，MP3功能弱
- 入门级学习机，可作为英语学习的辅助工具

屏　　幕：	FSTN 160×160点阵
尺　　寸：	108mm×69mm×16mm
电　　池：	2节AAA碱性电池
重　　量：	98g（实测，不含电池）
附　　件：	USB连线、耳机（样机缺其他附件）
售　　价：	1298元
咨询电话：	800-810-3113

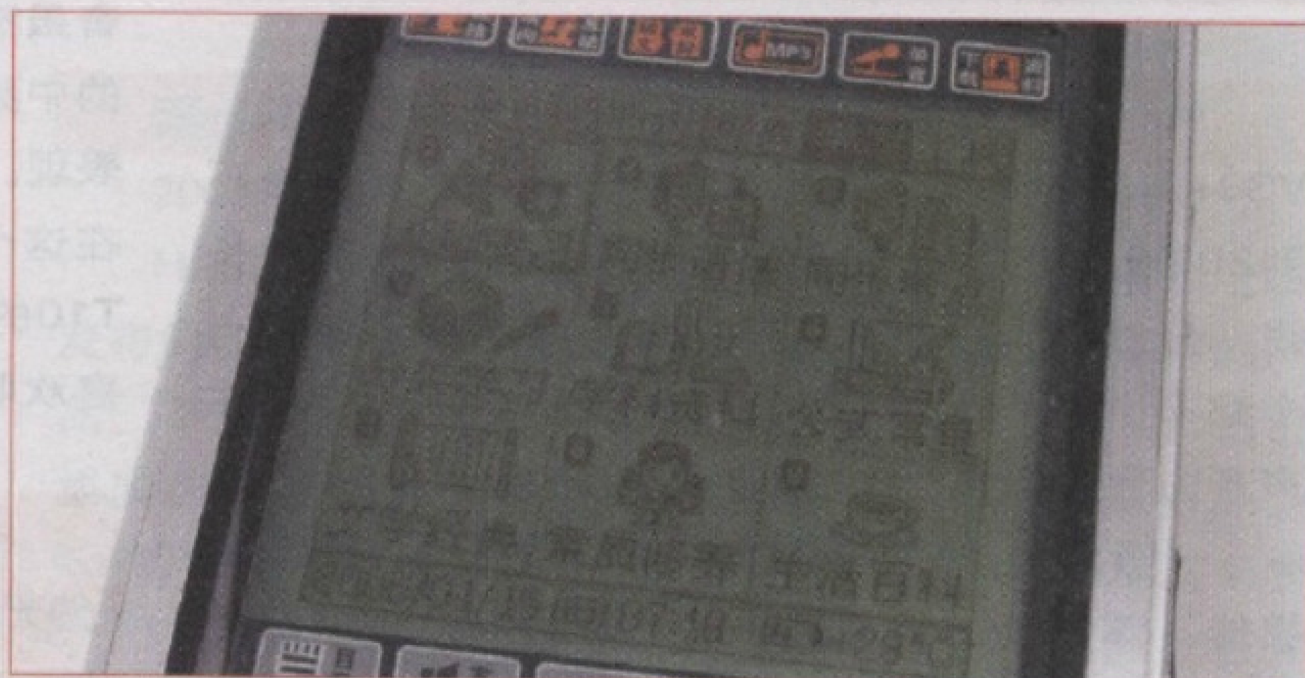
这款号称“手写全能王”的好记星E8000看上去很像传统的PDA，但它仅是“形似”而已——由于并没有采用开放式系统，因此它不可像PPC或Palm那样随意安装软件，只能依靠厂商自己提供的功能组件来完成各项功能（本文中评价均以v1.2版系统与资料为准）。E8000采用银黑相间的外壳，正面边框为金属材质，整体做工和手感不错。108mm×69mm×16mm的外形尺寸和98g（不含电池）的体重使得它握持起来很轻松。

由于采用支持手写的触摸屏，好记星E8000机身四周按键很少，主要由左测的3向滚轮键和右侧的音量调节键，配合屏幕上下方的触控型快捷键与屏幕菜单完成主要功能。它的塑料手写笔较短，手掌大的用户握起来会有些局促。机身下方提供了3.5mm耳机输出、2.5mm Line-in和标准Mini USB接口，并带有小扬声器和内置麦克风，可实现录音功能。样机滚轮键手感一般，偶尔会有卡住的情况。E8000提供了一个2.5英寸、160×160分辨率的黑白液晶屏，白色LED背光有两级亮度可调，屏幕细腻程度不是很高，但可满足其主要功能的显示要求。E8000宣传其采用“汉王”的汉字识别技术，实际使用中它的识别率很不错，并能较好地识别一般的中文连笔。

作为一台侧重于英语学习的学习机，好记星E8000内置了《朗文双解》《新英汉词典》《新简明汉英词典》和《汉英双解新华字典》等词典，并提供了从中小学、大学四六级到“寄托”、职称考试的“分级词库”等。它宣称的五维立体记忆法，大体上是利用听、说、读、写、练等手段来记忆单词，挑选词库后可选择各种记忆手段来执行，并提供了真人发音，最后还会给出学习评估。在听说菜单中默认提供了VOA听力入门（简版）、《英文900句》和情景会话（《说遍美国》《中学生问答900句》）功能。笔者试用后觉得它的背单词功能设计和效果还不错，尤其是生词本功能，而听说功能则只是传统的文本+语音的电子版组合。此外，E8000还内置了语法音标基础知识、各学科资料、文学诗词、生活百科等比较实用的资料，虽说只是传统书本知识的电子化，但对于学生来说查阅起来还是很方便的。

E8000提供了192MB可用内存，但不能通过扩展卡增加容量（E8000的后继机型E8000+提供了SD卡支持）。它与电脑连接后可在资源管理器中显示出盘符，用户可自行上传MP3、TXT电子书、学习资料（厂商网站提供）等内容（实测写入速度约为267kB/s），并能通过USB线连机升级E8000的软件系统和资料库。E8000的MP3播放效果一般，且不支持192kbps以上编码率的MP3文件，换上品质较高的耳机后音质有一定改善，但层次感仍较为欠缺。E8000可将MP3播放转入后台处理，能同时进行电子书阅读等其他操作。有趣的是，它居然还内置了电子温度计功能，但因为会受使用者体温的影响，数值只能作为参考。

总之，好记星E8000在英语学习方面更侧重于单词记忆功能，具体效果因人而异。从笔者多年的英语学习经历来看，英语归根结底还是一门语言，听说读写四大要素是相辅相成的，掌握单词只是学好英语的一个必要但远不充分的条件；况且单词只有放到实际的应用环境中才有生命力，才能真正成为自己掌握的知识。学习并非易事，任何“先进”的设备只是一种辅助罢了，要想让成绩有所提高，关键还要靠自己的努力。



学习资料比较齐全

■晶合实验室 魔之左手

暗影中的微笑 ——索尼W50



优秀的微距能力

高ISO能力提供了额外的乐趣

手动选项较少

性价比出色的像瓜型相机

有效像素	600万
CCD尺寸	1/2.5英寸
最高分辨率	2816×2112
变焦	3×光学
最大光圈	2.8/5.2
焦距	6.3mm～18.9mm
最近对焦距离	2cm
ISO	自动/ISO 80/100/200/400/800/1000
液晶屏	2.5英寸11.5万像素
存储	Memory Stick Duo
录像	640×480@30fps
电池	960mAh锂离子电
体积	89mm×57mm×23mm
重量	127g（不含电池）
附件	说明书/保修卡/软件光盘/多用途数据线/充电器/手带
价格	2150元
咨询电话	800-820-9000

索尼这一品牌在大多数消费者心中是高质高价产品的代表，不过它也无法对市场的需求视若无睹，其W系列数码相机便是为追求高性价比的用户推出的产品。作为其中代表的W50正是针对2000元这一内地消费者最关注的市场而生产的。

索尼产品在外形设计上无疑是非常出色的，采用全金属外壳的W50在质感上当然比普通塑料壳产品更加出色，而且经过拉丝处理后，外壳没有那种亮晶晶过于俗气的感觉，而镜头周围和防滑条上则镀有亮色边框进行点缀。W50的机身背面是目前正流行的2.5英寸液晶显示屏，不过像素仅有11.5万，在回看其600万像素的图像时略显不足。



2.5英寸大屏幕几乎占据了整个背面，注意屏幕中显示的拨盘状态

W50的主要控制功能集中在屏幕右侧，比较特别的是其摄制功能拨盘转动时会同时在显示屏上进行显示，用户完全可不必分心去看目前的拨盘状态。在拨盘上除了人像、风景、月夜、摄像等功能外，还有一个比较特殊的ISO模式，即高ISO模式，其高达1000的ISO值可在较为阴暗的环境下提供更高的快门速度，尽管图像质量略为下降，但相比慢速快门下的严重拖影，还是显得非常有用。

在转盘的下方是5向控制盘，除了一般的浏览功能外，还提供了闪光、亮度、微距、自拍等功能键，在其上刻有防滑纹。通过拨盘和5向键，W50提供了比较方便快捷的拍摄功能。虽然它将浏览、菜单等常用按键独立了出来，但安排的位置和按键手感都不是很好，易用性大打折扣。



弱光环境下的拍摄效果

W50采用1/2.5英寸的600万像素CCD，配合卡尔蔡斯的镜头，实拍图像的色彩略显偏冷，广角端的形变也完全在可接受的范围之内，而其2cm的微距拍摄能力在同档次产品中也显得比较突出。在样片拍摄中，其近景成像边缘并不是很锐利，有一些颗粒感，而在风景照，其远景成像则显得较为锐利，图片表现要好得多。我们在室内光线较低的情况下测试其高ISO成像情况，图像除了较明显的颗粒感之外，色彩也略有失真。P



在户外景物拍摄中，这款产品的成像效果比较让人满意

■晶合实验室 别理我

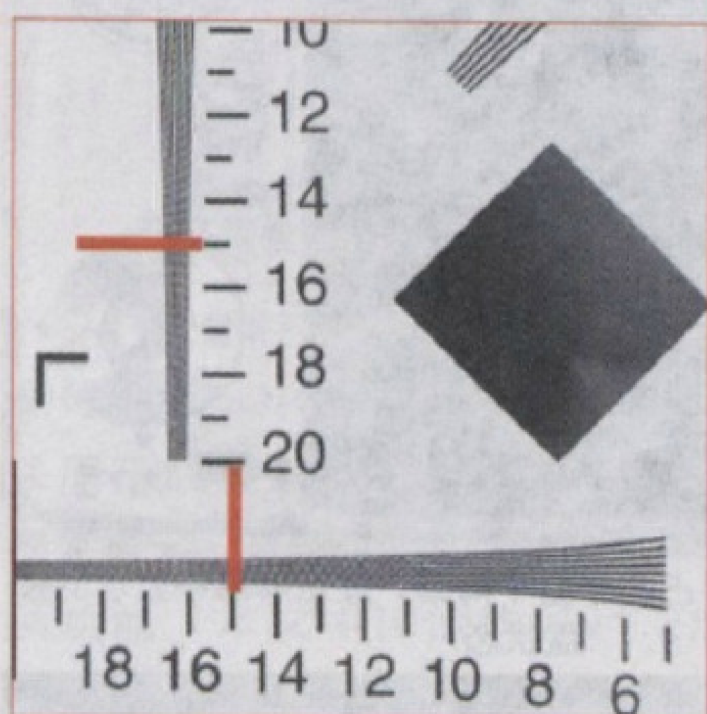
轻轻松松拍照片——明基E600数码相机



- 大尺寸高分辨率液晶屏
- 附赠软件丰富
- 性能一般
- 对于强调易用性的用户来说，明基E600是个不错的选择

有效像素：	600万像素
最高分辨率：	2848×2144
变　　焦：	3×光学
最大光圈：	2.8～4.8
焦　　距：	5.8～17.4mm
最近对焦距离：	6cm
ISO：	100/200/400
存　　储：	内置24MB内存/SD/MMC
录　　像：	640×480@30fps
电　　池：	锂电
体　　积：	95mm×64.5mm×25mm
重　　量：	约137g（实测，不含电池）
附　　件：	相关数据线、锂电池、充电器、相机包、软件/驱动光盘等
价　　格：	2199元
咨询电话：	010-82698358

E600数码相机秉承了明基一贯的清新活泼的风格，外观设计上力求简约，大气而不失精致。E600机身尺寸为95mm×64.5mm×25mm，质量约137g，便携性不错。在保持轻巧的同时，机身采用了金属材质，保证了坚固性，也提升了产品的价值。



分辨率不错，但锐化痕迹较明显

E600采用一款2.5英寸23万像素液晶屏，显示效果不错，画面细腻，响应速度较好。液晶屏右侧是操控区，包括1个五向键和6个按键，功能明晰，新用户也可轻松上手。E600功能相对简单，用户可在自动/手动（可自行设定ISO、白平衡等）/人像等7个情景模式中选择，此外相机提供了黑白/经典/鲜艳3类色彩选择。



微距能力一般

E600的镜头为旋转式镜头（Rotating Lens），通过镜头的旋转，关机时使镜片组停放于同一垂直平面上，可有效减少相机的厚度。该镜头焦距为5.8～17.4mm（135等效焦距为35～105mm）/光圈2.8～4.8。该相机采用一块1/2.5英寸619万像素的CCD，ISO范围在100～400之间。E600内置24MB内存（用户可用），支持640×480@30fps短片拍摄（不支持变焦）。E600镜头分辨率不错，畸变控制也很好，广角桶形失真并不明显，不过微距能力一般。另外，相机没有提供手动色温设置，在低色温（约3200K）环境下自动色温表现一般，有明显的偏色，同时也不够稳定，在户外常见色温（日光、阴天等）环境下表现不错，应付日常拍摄问题不大。明基为E600搭配了众多软件，如友立VideoStudio 8SE、Photo Express 5SE、Photo Explorer 8SE等，另外还有一个绒布相机包。丰富的附件增加了产品的价值，同时也方便了用户使用，令人赞赏。P



开机状态下的旋转式镜头



关机状态下的旋转式镜头


自动色温表现

「新的希望」Vista的新景色

■广东 GZ

随着时间的流逝，微软下一代操作系统发布的日期日益临近。虽然从上一个正式测试版本以来，Vista自身风格以及全新特性都已基本定型，然而人们看到的始终是一个勉强运行的系统粗坯，大多数的系统新功能或新特性都只是摆设，用户根本无法得到真实的使用体验，反而留下更多疑问。不过，如果从最新发布的Vista 5365版本一窥全豹，大多数新技术也许能在即将发布的Vista beta 2中正式启用。那么Vista beta 2究竟能带来什么样的全新体验呢？



一、用户账户控制——User Account Control

过往的Vista测试版本中，重要安全功能UAC总是需要用户自己主动启用（以前称作UAP-User Account Protection，用户账户保护，**图1**），新的5365测试版本中系统已默认开启UAC功能，并且不提供之前版本手动关闭功能，可预料未来的正式版本也必将如此。这意味着Vista的用户必须转变长久以来的使用习惯，主动去适应

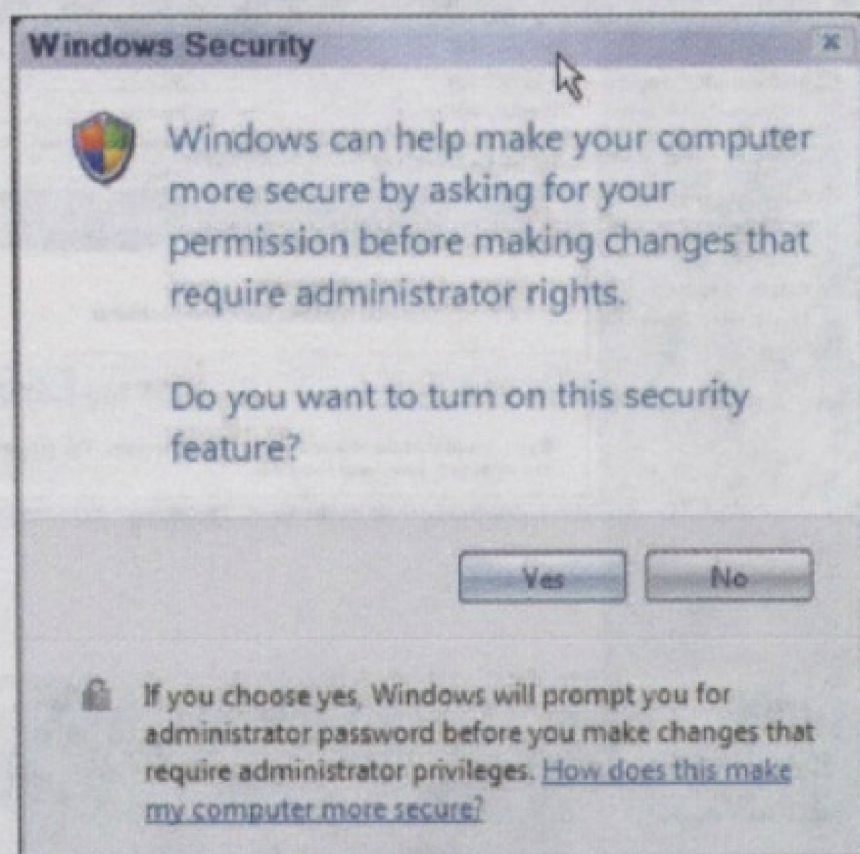


图1

这种严格烦琐的日常操作环境，以保证任何管理员级别的操作绝对是在用户监控的前提下进行的。对于传统的Windows用户而言这似乎是个令人讨厌的设计，然而事实上UAC却是Vista最重要的安全基础。

我们知道账户历来是Windows系列操作系统安全机制的基础，利用账户分配权限理论上是不错的设计，也确实能让用户有效保护系统和数据安全。然而微软的账户系统长期以来都有个巨大的漏洞，即拥有绝对控制权的管理员账户没有任何操作限制，也就是说任何软件一旦在管理员账户下运行，它的任何行为就不再受用户的监控，换句话说也就是能做任何事情。这就是为什么要求用户日常使用计算机时，不要使用管理员账户登录而是用权限小一些的账户，只有进行维护或其他必要操作时才使用管理员账户，或者必要时直接使用Runas命令临时分配管理员权限。不过限制权限的账户也只是暂时延缓的手段，这个账户系统漏洞由始至终是存在的，使用管理员账户登录系统就不可避免。事实上大多数个人用户总是坚持用管理员账户登录系统以求方便，因为只需登录系统时输入一次用户名和密码，以后所有用户操作都完全自由不再有任何干扰。当然这种自由也同时属于系统中任何一款软件，近年总是大规模爆发病毒等种种安全问题，究其根源还是由于管理员账户不受任何限制的操作。所以，如果要在Vista中彻底扭转Windows的不安全印象，微软就必须首先解决账户权限的漏洞问题。

在Vista中即使用户使用最高管理权限的账户登录系统，无论执行任何程序、拷贝删除文件数据还是安装软件，几乎任何操作UAC都会弹出提示窗口要求用户确认操作（**图2**）。只有经过用户确认的操作才会真正执行，这就是所谓的"protected admin"——受保护的管理员模式，这种模式并不是对管理员权限的削弱或限制，而仅仅只是一种保护机制。当然这种保护机制并不只是针对管理员账户，而是对于任何一种权限的账户都有效，如果当前登录的账户已有了管理员权限，那么用户只要在弹出对话框中简单选择是否继续，如果当前登录的账户没有足够的权限，UAC弹出的对话框就会允许用户输入一个具有相应权限账户的用户名和密码，验证成功后也一样可进行操作（**图3**）。需要注意的是，已执行的软件进行类似操作时，UAC也可能会要求用户进行确认，也就是说虽然用户使用管理员账户登录系统，默认执行的软件却并不一定具有管理员权限。很明显，在UAC的保护机制下，木马、病毒或恶意软件很难逃过用户监控而运行，即使已运行，在进行操作时也很容易被发现。那么UAC功能的启用是否会造成使用上的困扰呢？答案是如果用户没有掌握足够的技巧，对于目前的UAC功能设定而言肯定会感到困扰，极端的情况下甚至不可忍受。例如日常应用中用户经常会拷贝数百甚至数千个文件，每个文件拷贝过程前UAC都会要求用户确认（**图4**），即使用户能忍受数千次的鼠标点击操作，恐怕也不能接受这极低的效率。显然微软必须解决UAC面临的问题，目前有效的办法是提升程序的运行权限，如果用户主动赋予某款软件以管理员权限，那么这款软件的操作就不会受到UAC的限制。

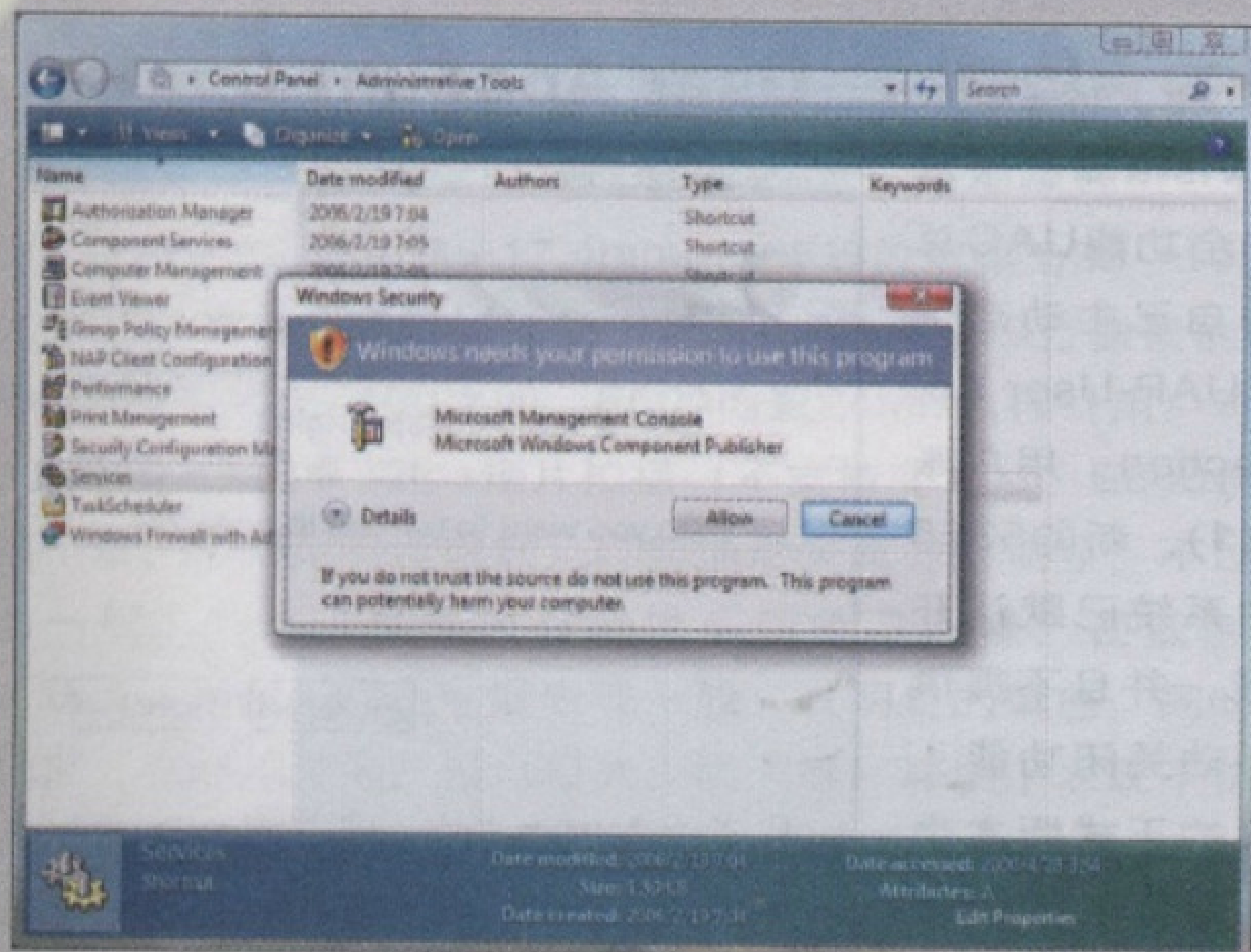


图2

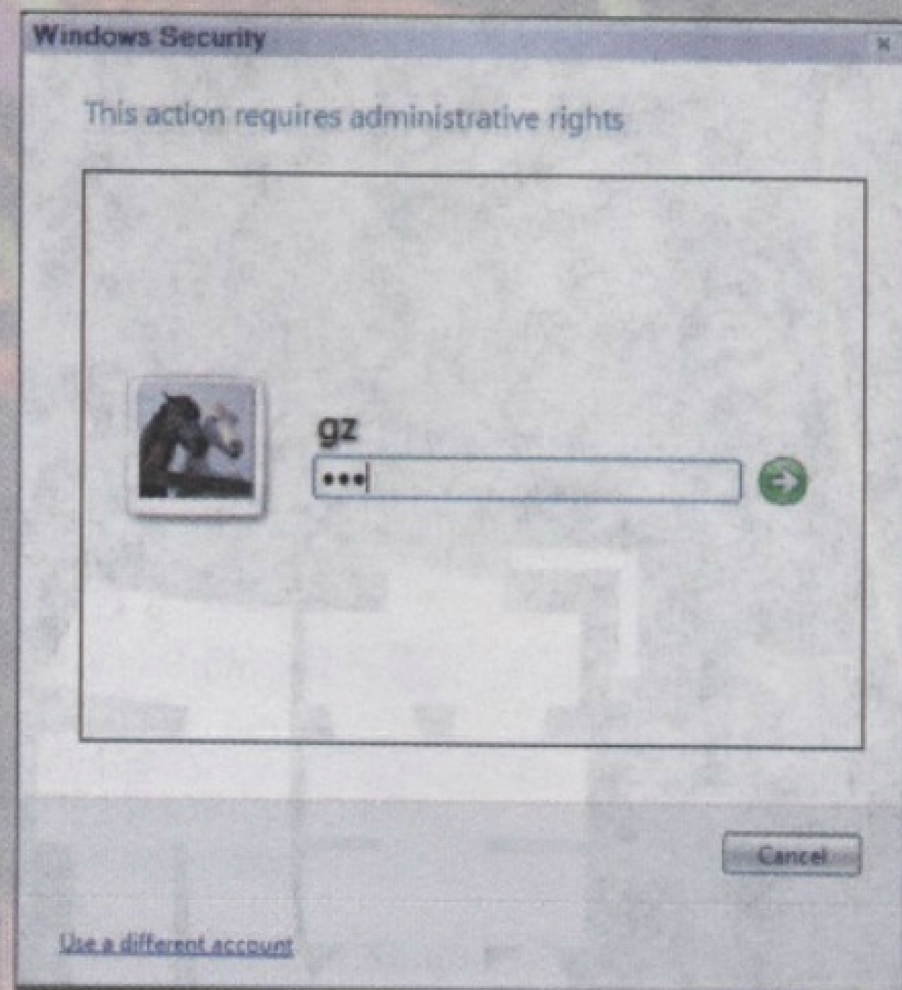


图3

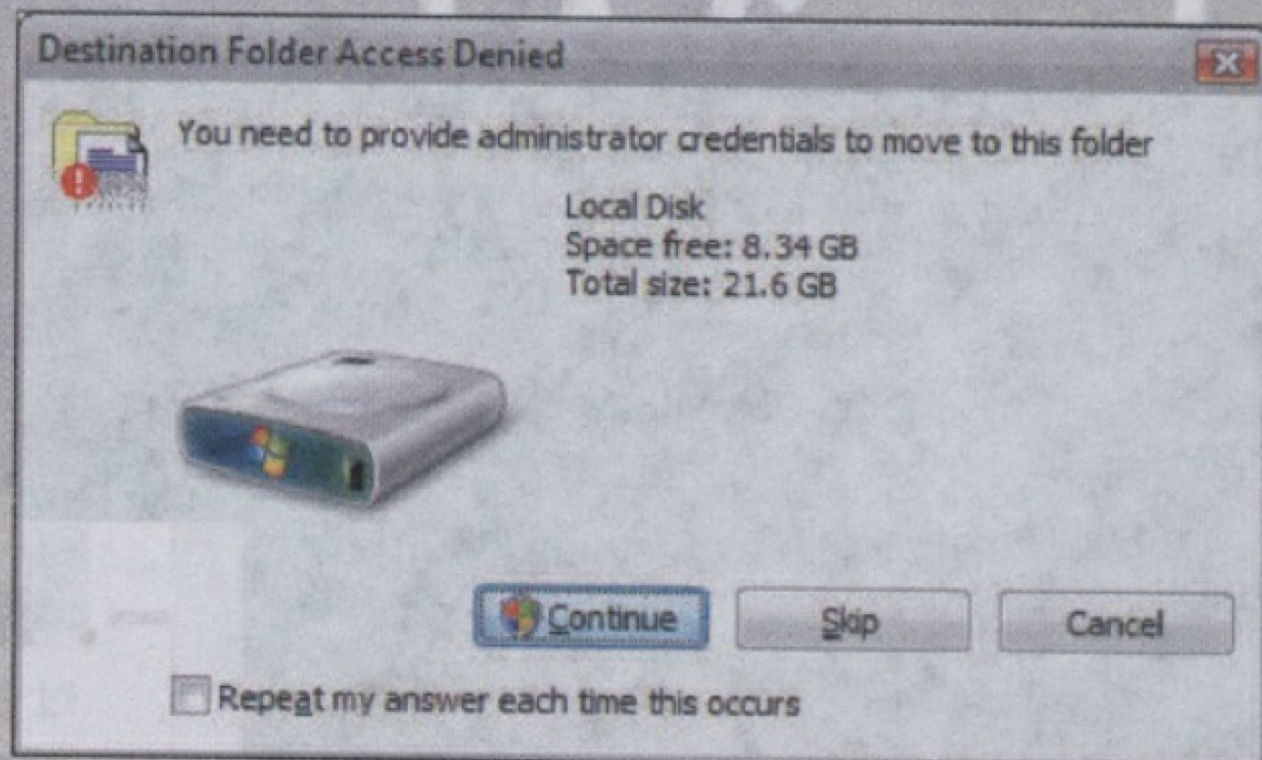


图4

那么如果提升软件的运行权限呢？如果只是要使用Administrator的权限执行程序，那么在Vista的资源管理器中使用鼠标右击程序，在右键菜单中选择"Run as administrator"即可（**图5**）。例如用户使用"Run as administrator"启动Total commander，那么Total commander中的操作就不再受到UAC的限制，无论是拷贝删除文件还是安装软件都绝对不会弹出确认对话框。如果用户希望始终使用管理员权限执行某个程序，并不需要总是调用右键菜单那么麻烦，用户可改变该程序的加载快捷方式，在属性的兼容标签下选中"Run as

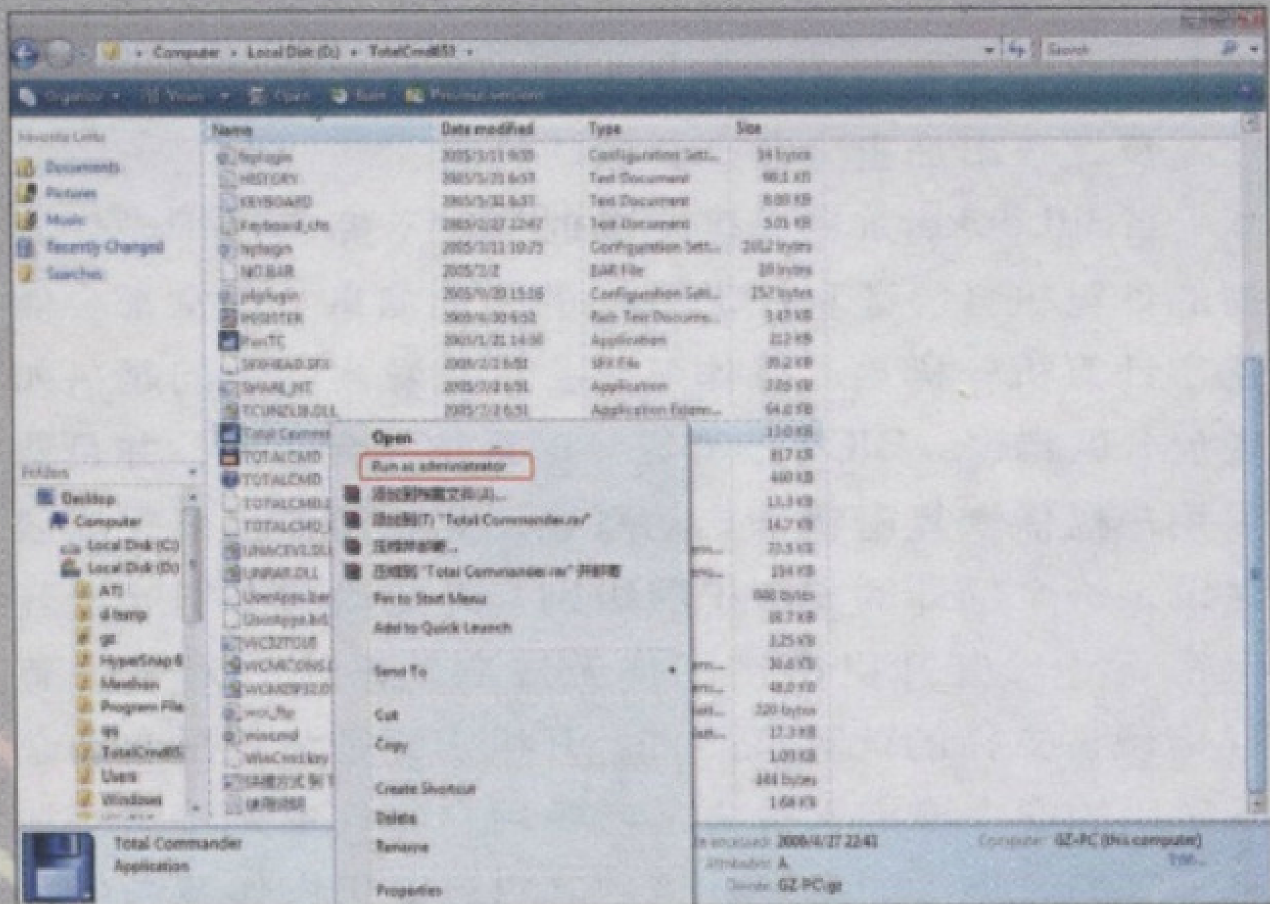


图5

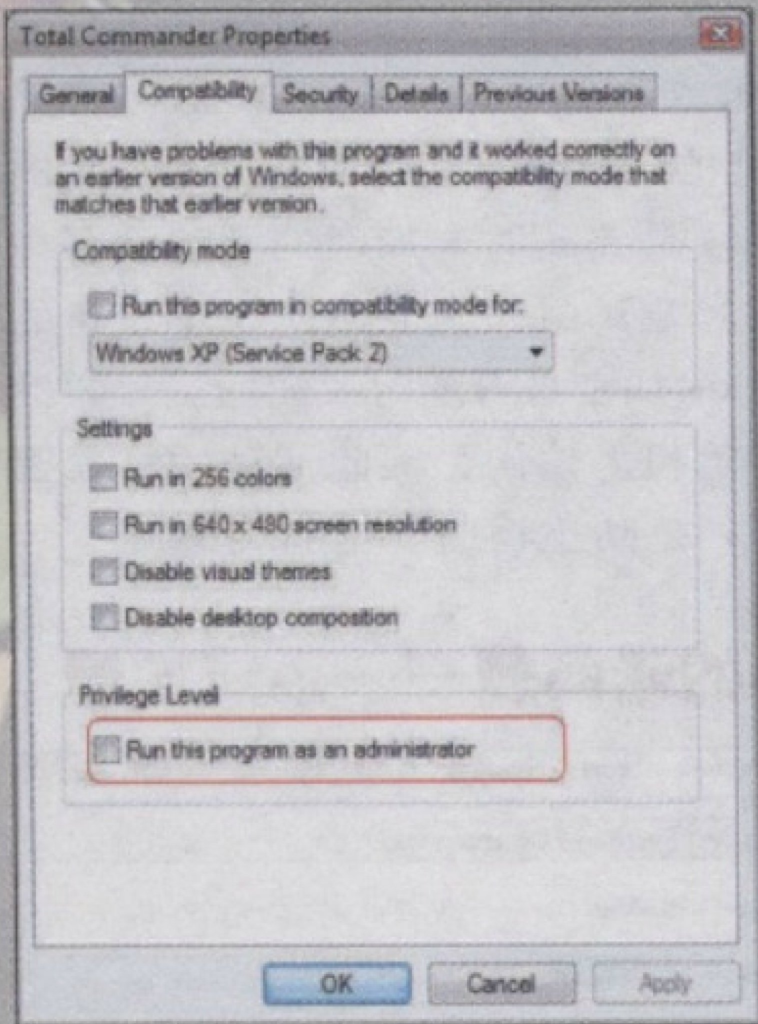


图6

administrator”，即可一劳永逸地使执行程序时获得管理员权限（**图6**）。另一个方法是Windows XP中临时分配权限命令Runas，目前这仍是一个有效的手段。首先执行CMD打开命令提示符，使用类似这样的命令“runas /user:账户名称 要运行的程序的路径和名称”启动软件，然后输入对应账户的密

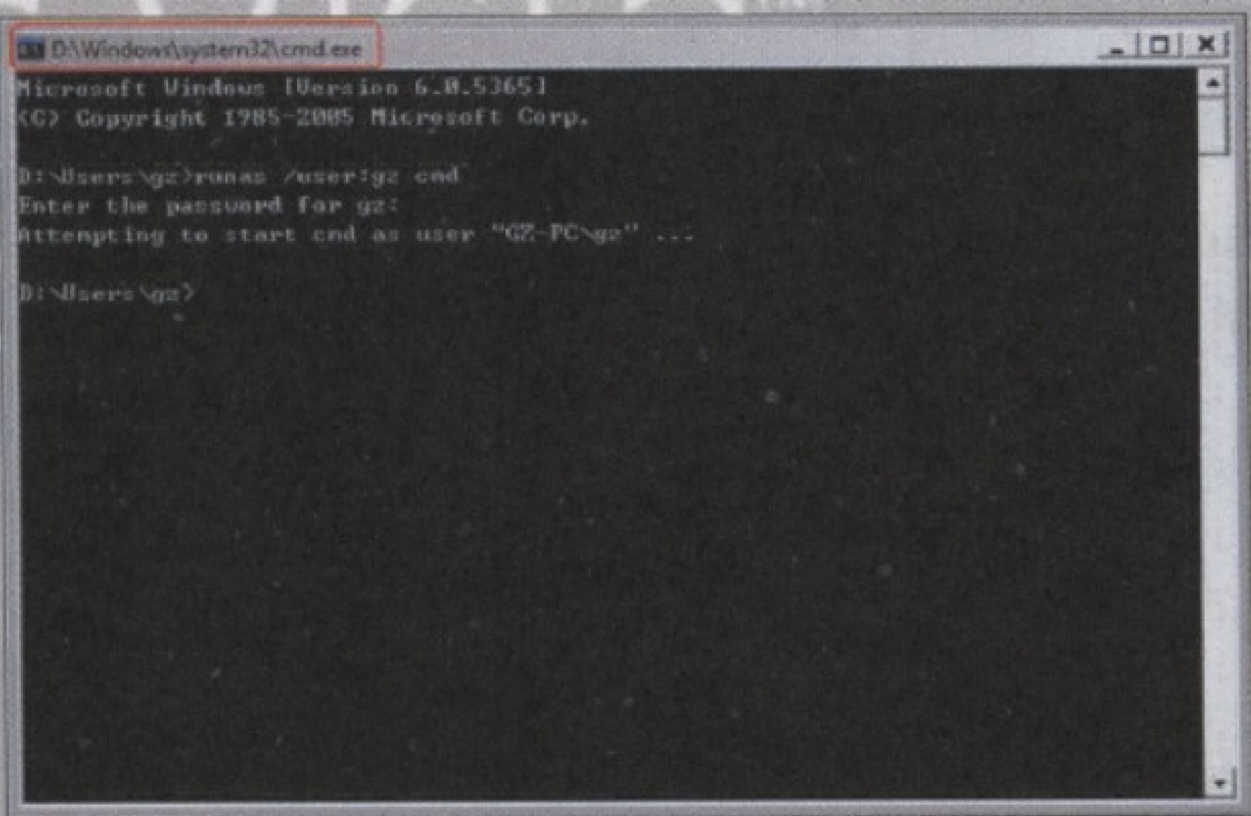


图7

码，即可使用指定账户权限来启动程序（**图7**）。例如使用命令“runas user:administrator cmd”即可打开另一个具有完全管理权限的命令窗口，在这个命令窗口中进行的拷贝删除安装等操作同样不会受到UAC的限制（**图8**）。相较于右键菜单而言，Runas的优势在于不仅能提升程序的运行权限，也能降低程序的运行权限。如果用户主动将不确定的软件指定较低权限运行，显然UAC机制就能有效地监控程序的运行行为。

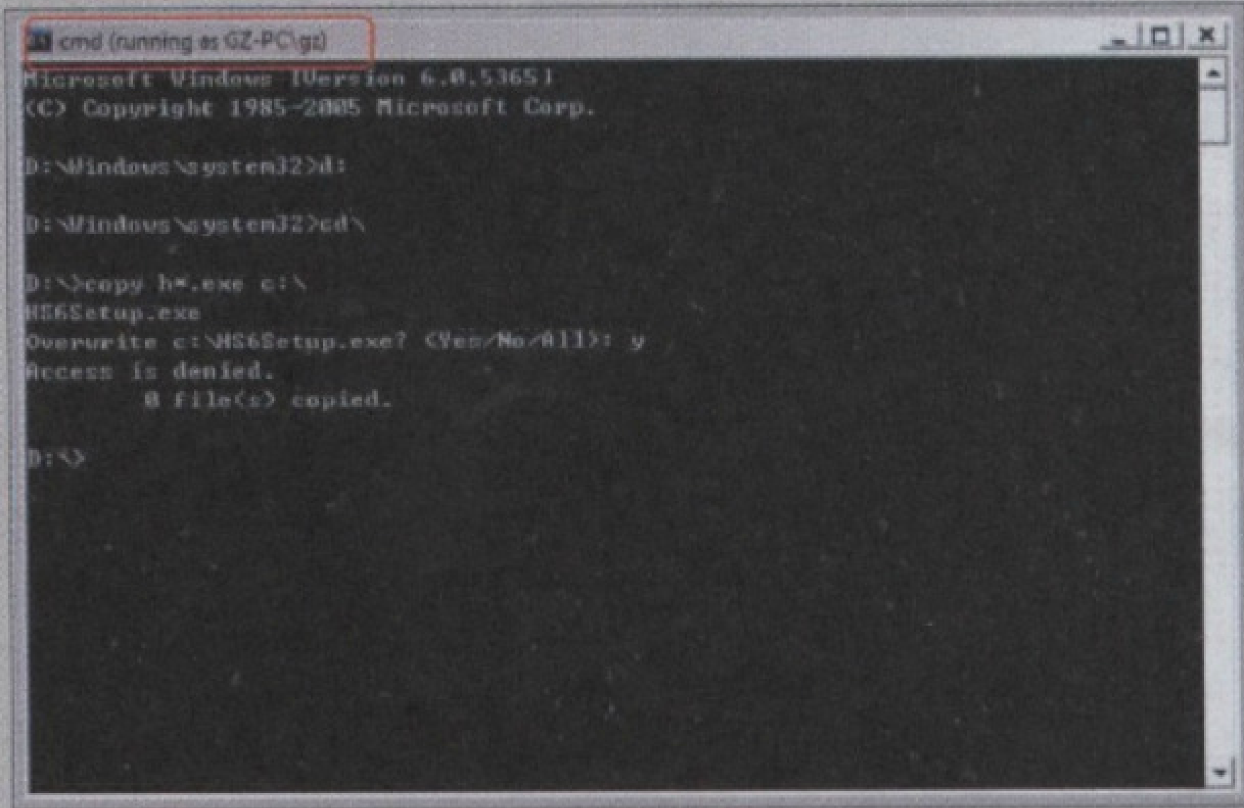


图8

UAC的引入并不只是简单的安全技术改进，而是安全思路的一种彻底转变，微软终于将系统安全的主动权交到了用户手中，而不再主要依靠防火墙、杀病毒等工具的被动拦截。可以进行对比的是，苹果操作系统Mac OSX中也有同样类似的设计，但它的保护只是针对某些特定的操作，并非像Vista中的UAC事无巨细一律过问，大多数操作情况下人们甚至不会察觉苹果系统也有类似设计。那么苹果的设计方式是否比UAC更好呢？较少的保护肯定会带来更便利的操作环境，从这点而言，苹果系统安全和操作之间的平衡做得确实不错，然而可肯定的是UAC将更加安全，事实上Vista中操作是否便利其实取决于用户的具体操作方式。当然UAC实际运用中存在着许多问题，例如过慢的反应速度、太单一的权限继承性等，就目前而言仍然有巨大的改进空间。一般来说安全与易用不可兼得，一般的用户能忍受每个程序都需要右键打开甚至输入密码吗？

二、EFS新功能——BitLocker

操作系统的账户机制确实能有效地保护用户的数据安全，但面对物理破解却不存在任何安全性可言，如果用户计算机的硬盘被挂接到另一台计算机上，那么数据泄漏几乎是必然的。基于此微软推出了可信赖计算概念NGSCB（Next Generation Secure Computing

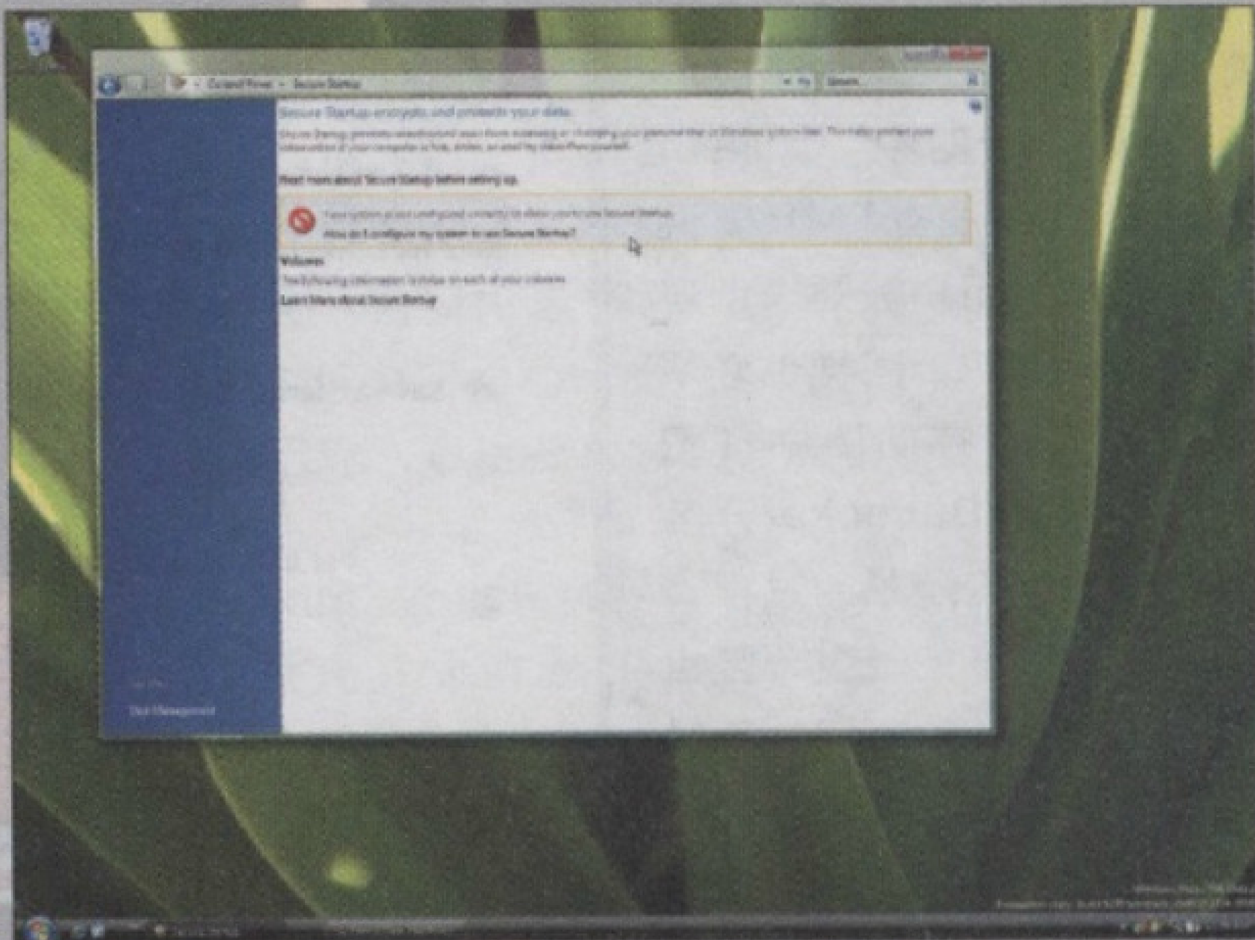


图9

Base）。NGSCB服务实际上由两个功能组成，即安全启动和Bit Locker。

安全启动功能要求计算机必须有Intel的TMP（Trusted Platform Module，信任平台模块）安全芯片，该芯片同Vista中的软件互动提供物理安全功能（**图9**）。简单而言，安全启动能确保计算机从上次启动以来不会被篡改，由于存在对应芯片是防止物理破解的有效手段，用户不用担心因为硬盘丢失而带来的数据泄露。此外安全启动功能开启之后，就不能再使用CD/DVD、USB设备、可启动软盘启动系统了。不过由于对计算机控制权的种种质疑，未来计算机是否包含TMP仍然是个不确定因素。

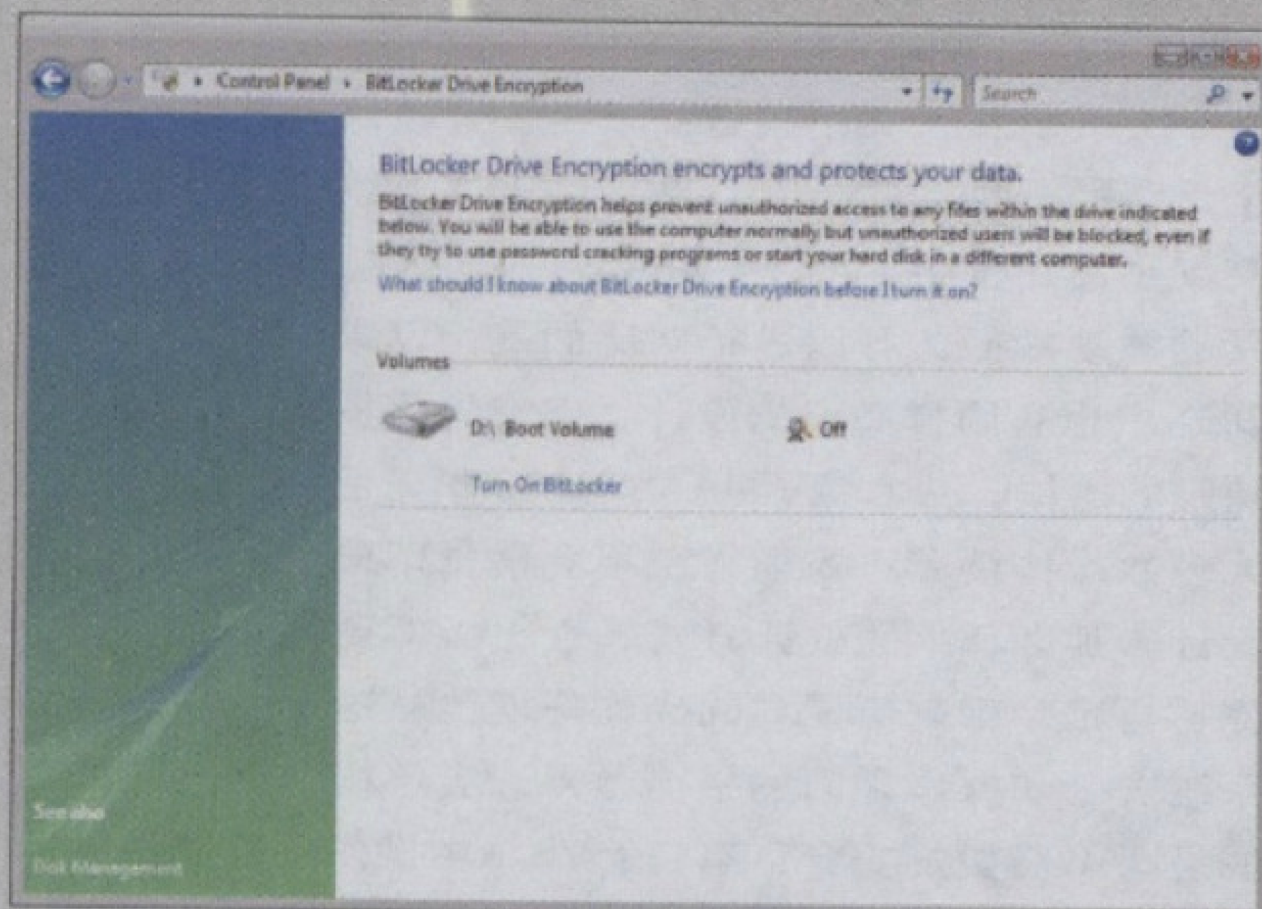


图10

如果计算机没有TPM硬件支持无法开启安全启动，那么用户可开启BitLocker（比特锁，之前称作Full Volume Encryption）。全卷加密也能提供有效的物理安全，同样也能防止硬盘挂接的物理攻击（**图10**）。BitLocker是基于EFS的一种加密技术，EFS加密已被证明是一种高效透明而又可靠的数据保护方式。不过，和EFS针对于文件加密不同，BitLocker针对的是整个系统分区，包括计算机启动引导的所有Windows系统文件。选择开启BitLocker功能会涉及几个相关问题：如果用户的计算机有TMP硬件支持，那么用户被要求创建一个48位密码的恢复密钥，它必须存放在USB存储器中；如果用户计算机并没有TMP硬件支持，那么用户被要求创建一个开机密钥，同样也必须存放在USB存储器中（**图11**）。整个BitLocker分区加密是个相当漫长的过程，即使加密很小的硬盘分区也要花上相当长的时间，不过加密结束后放在加密分区的数据访问完全和平常没有区别，也就是和EFS加密一样是透明无障碍的，加密分区上共享文件夹中的数据也能用其它账户正常访问，新加入加密分区的数据会自动加密，反之移出加密分区则会自动解密。

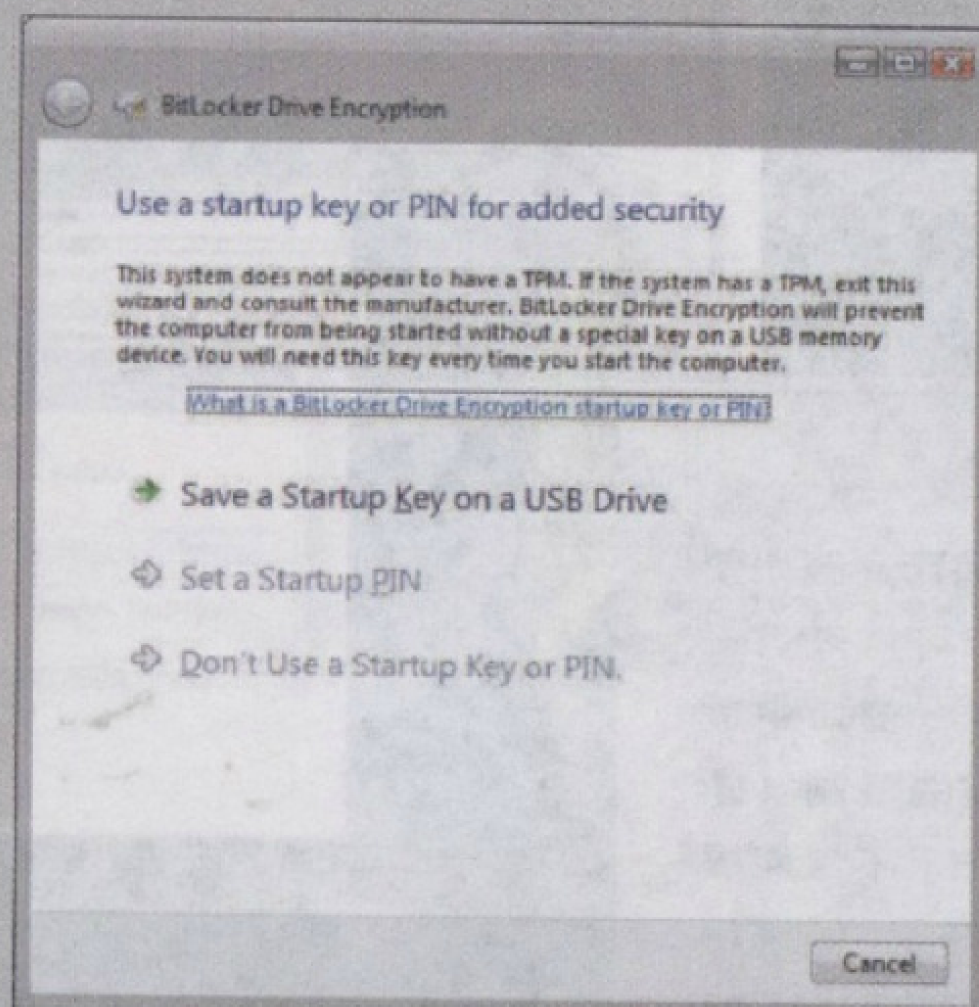


图11

当BitLocker加密分区启动时，对于拥有TMP硬件支持的计算机会验证TMP芯片中的启动信息，通常都会像正常计算机一样启动操作系统，只有发生安全问题（如硬盘分区错误、BIOS改变等）时系统才会锁死，并且要求用户提供恢复密钥来启动系统。此外用户也可在加密时设定一个额外的安全扩展级别，即启动时必须验证开机密钥，没有开机密钥同样无法启动系统。对于没有TMP硬件支持的计算机而言，开机密钥则肯定是启动必须使用的安全设定。丢失了密钥用户将肯定无法访问加密分区的数据，如果被挂接到其它计算机操作系统中，整个加密分区也会像EFS加密文件一样无法访问。因此试图开启BitLocker加密的用户必须严格注意其硬件条件：支持TMP硬件的计算机或者是一个可移动的USB存储器；至少两个NTFS格式的硬盘分区，其中一个是加密的硬盘分区，另一个则必须是启动时未加密的活动分区；以及兼容TMP硬件或者是启动过程中能访问USB设备的主板BIOS。注意BitLocker加密是可随时关闭的，只要拥有密钥也能在第三方计算机上访问，因此活动的物理密钥（也就是USB存储器）是防止物理攻击的关键。

三、Windows的老问题——系统加速

Vsita中始终云雾笼罩是其全新的系统加速技术，它基本上由3个部分组成，即开发代号为SuperFetch的Windows SuperFetch技术，开发代号为EMD的Windows ReadyBoost技术，以及开发代号为Piton的Windows ReadyDrive技术。

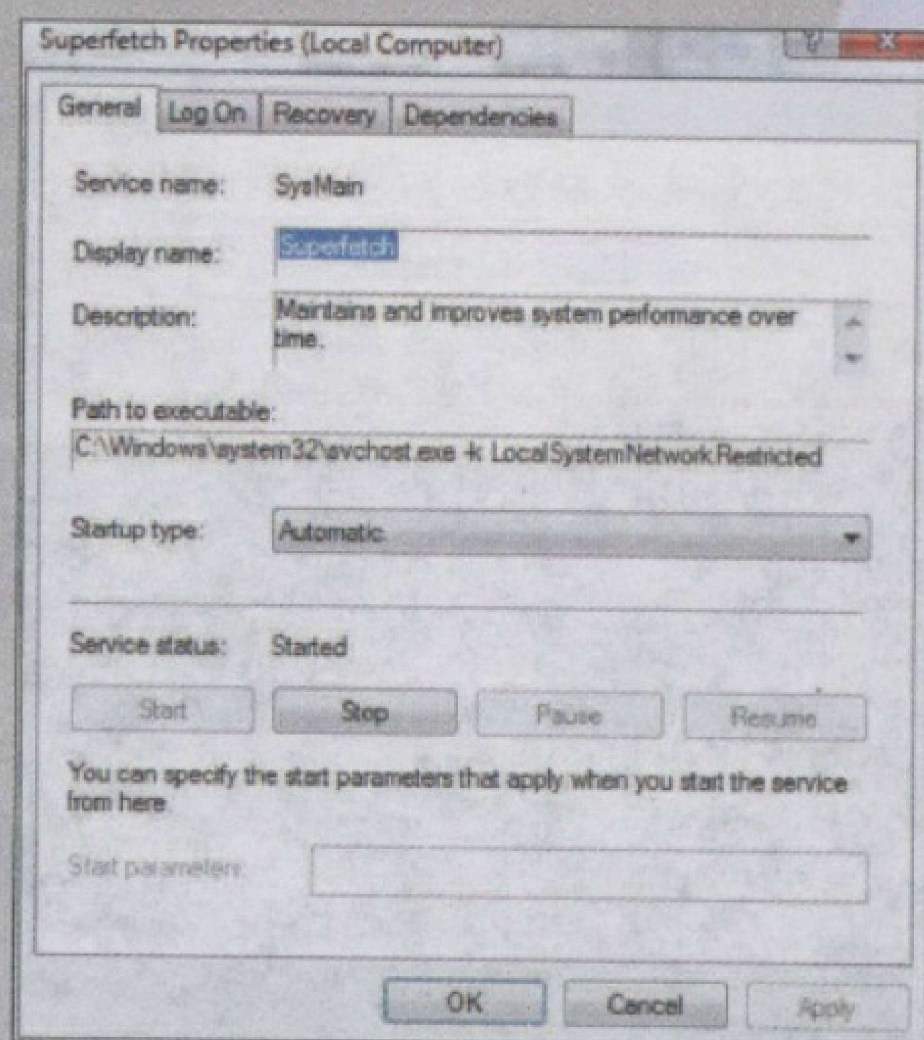


图12

Windows SuperFetch其实是一种应用软件加载启动的加速技术，它能从内存管理方式上记录识别用户最经常用的软件组合，并智能预加载有可能使用的软件到内存中（**图12**）。例如用户每天都执行Outlook和PowerPoint，如果有足够的内存Windows Vista在启动时就会加载这些

软件的大部分代码，而当用户真正使用该应用程序时只有软件的Container需要被载入，微软表示这种方法能减少80%的程序启动时间，但会增加系统启动时间。真正需要前，在内存中加载程序并非什么新理念，WinXP的Prefetch机制也会加载一些通用的系统资源。SuperFetch的不同在于其个性化方面，例如用户的习惯原本是开机运行工作所需要的软件，如果某段休假时间来临，Windows Vista就会迅速地发现用户习惯的变化，于是内存中首先会加载游戏和DVD播放软件。当然加载大量的启动程序显然需要大量的内存，如果计算机缺乏足够内存，那么虚拟内存就会成为程序加载的主要位置，不过显然硬盘上的文件肯定有碎片问题，于是微软引入另一个加速技术ReadyBoost。

ReadyBoost其实是用于加速整个系统运行，是SuperFetch技术的一个延伸和扩展，它的基本功能就是通过外接U盘、SD卡、CF卡或其它高速存储设备来提高性能。当用户在Vista中插入一个基于USB的存储设备，就可看到一个自动播放对话窗口出现，注意“Speed up my system using this device”选择项，它的意思就是“使用这个设备加速系统”（**图13**）。如果选择这个选项该USB存储设备上的部分容量就要划分给系统，当然这个容量分配由用户自己确定，不过这个设备必须至少有64MB的空闲空间，此后用户就不能再使用这部分空间，除非格式化了或禁止系统使用。理论上外接USB硬盘也能划分空间为系统加速，但显然这样做并没有意义，ReadyBoost的本意是将这部分空间划入虚拟内存空间，成为内存和硬盘之间的一个缓存，而操作系统也会尽量将硬盘上的页面文件转移到DRAM等固态存储设备中，因此基于USB 2.0和满足一定的性能要求的高速存储设备才可能真正为系统加速。

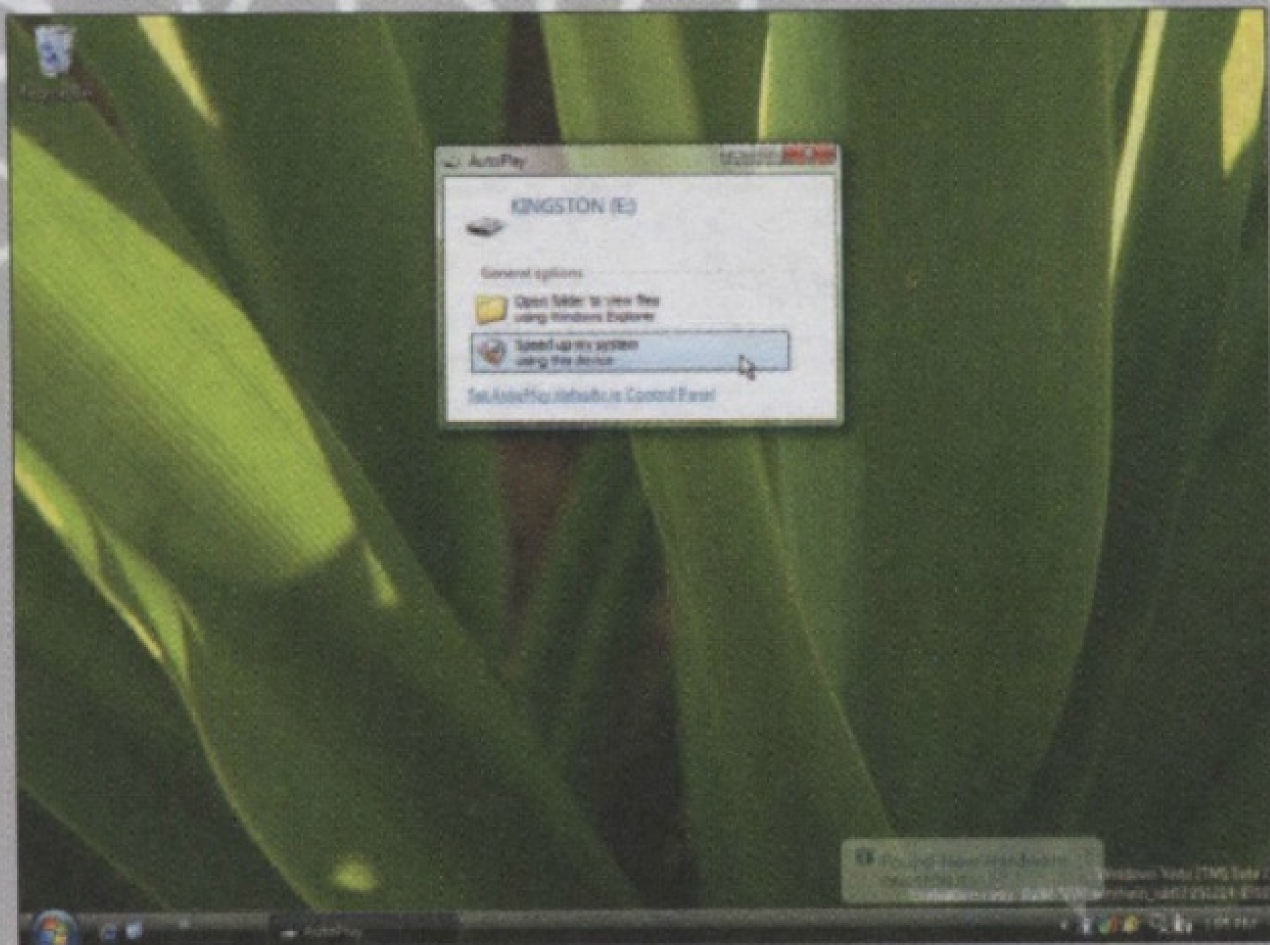


图13

Windows ReadyDrive其实用于系统开机启动加速，是SuperFetch技术的一个补充和完善。我们知道系统启动加载的程序越多，而SuperFetch技术肯定会尽量加载更多的程序，其启动速度也就显然更慢，因此ReadyDrive技术的主要功能就是使用混合硬盘加速，也就是说ReadyDrive其实是一种基于硬件的加速技术。混合硬盘是一种全新硬盘格式，简单而言就是在传统硬盘中集成高速Flash闪存，由于高速Flash闪存是非易失存储器，系统关闭时内存镜像就可放置在高速Flash闪存中而不丢失，系统启动时只要简单地加载上次的镜像即可，因此整个系统启动速度会大幅提升。事实上混合硬盘是为了解决速度和成本矛盾的产物，全高速Flash闪存的硬盘固然速度惊人，可是显然其生产成本高是近年尚无法解决的问题。由于涉及到特殊的硬件设备，因此恐怕只有Vista正式发行时，人们才有望接触到ReadyDrive技术。

四、人性化的体现——桌面管理

长期以来Windows对于桌面的管理总是人们诟病的对象，当用户在Windows中打开数十个窗口之后，几乎都会陷入困境，试图寻找某个打开的工作窗口简直是对耐心的一种磨练。任务栏上那点可怜的位置根本就不足以提供用户判断的信息，可悲的“Alt+Tab”切换甚至都分不清几个同类窗口，其效率之低下简直让人无法接受。所幸桌面管理将在Vista中得到极大的改变，而这一切都仰仗于Windows Vista Aero技术的引入，这证明Aero技术的引入并不只是扮演一个花瓶，它能使得用户的桌面管理工作更加直观，也更加平滑稳定。



图14

借助Aero技术系统任务栏上放置的任务终于不再只是一个简单的正方框，用户只要将鼠标放置在任务栏中最小化后的任务框上，系统就会打开任务栏缩略图显示此任务最小化的窗口内容，这个任务栏缩略图完全是实况，和原窗口保持同步的内容显示（**图14**）。事实上它非常平滑和迅速，远远要比第三方软件实现来得灵敏和自然。

“Alt+Tab”热键切换功能升级为Windows Flip功能，当用户使用“Alt+Tab”热键切换窗口时，Windows Flip会打开一个半透明的面板，面板中放置的并非以前那种简单的程序图标，而是同样显示所有打开窗口的缩略图，这些缩略图同样和原窗口保持同步的内容显示，这样用户几乎一眼就能识别需要寻找的窗口。除了使用Tab

键切换外，用户也能使用箭头键也就鼠标滚轮切换，甚至能直接点选需要的窗口。此外，除了所有窗口的缩略图外，还有系统桌面的实时缩略图，只要选择它，用户就能瞬间最小化所有窗口返回到桌面（**图15**）。

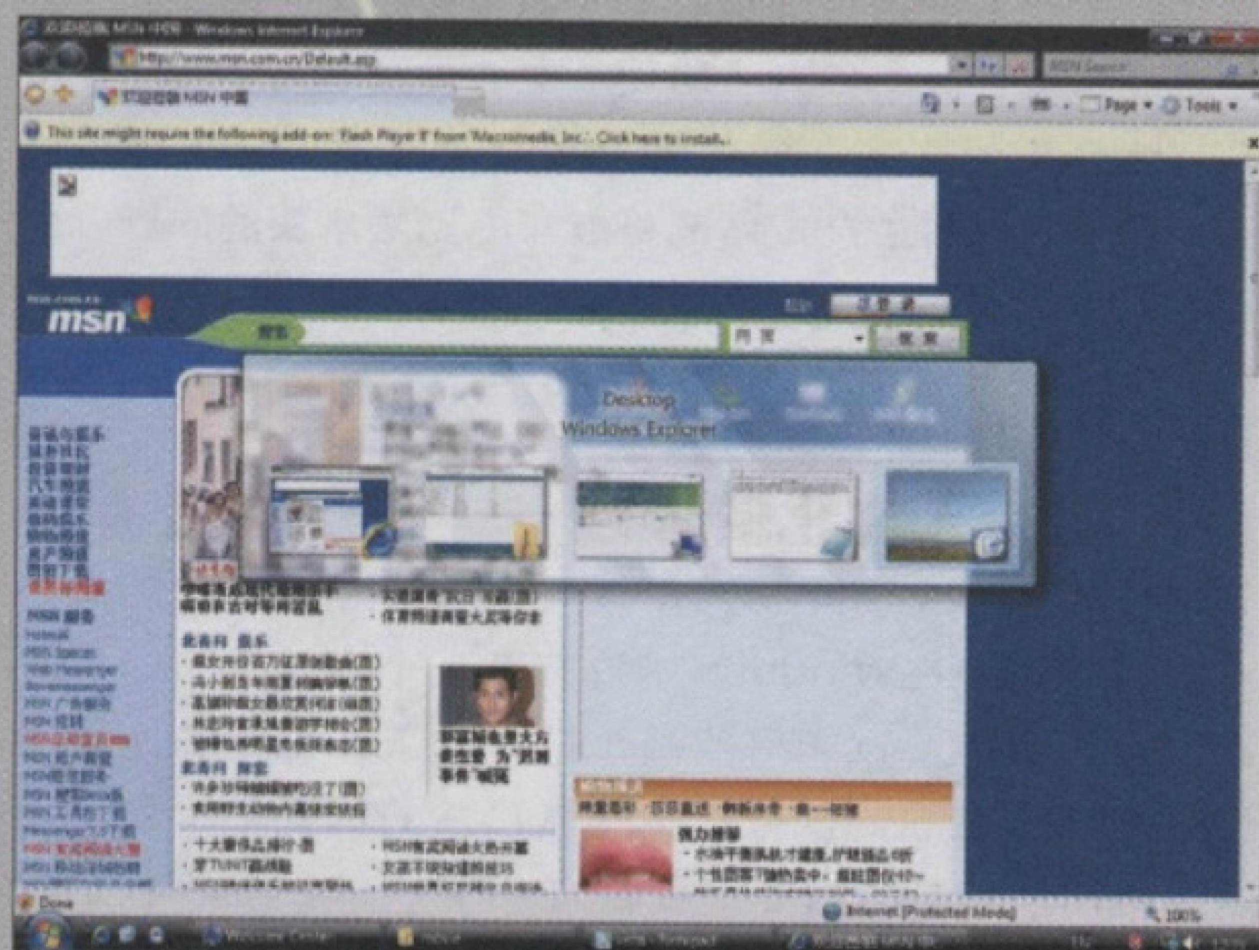


图15

Windows Flip 3D则是Windows Flip功能的进一步升级，当用户使用“Windows+Tab”热键切换窗口时，Flip 3D会动态以堆叠方式显示所有已打开的桌面窗口，其中显示的内容也是窗口内容的实况直播，用户可使用Tab或箭头键或鼠标滚轮切换各窗口的相互位置（**图16**）。

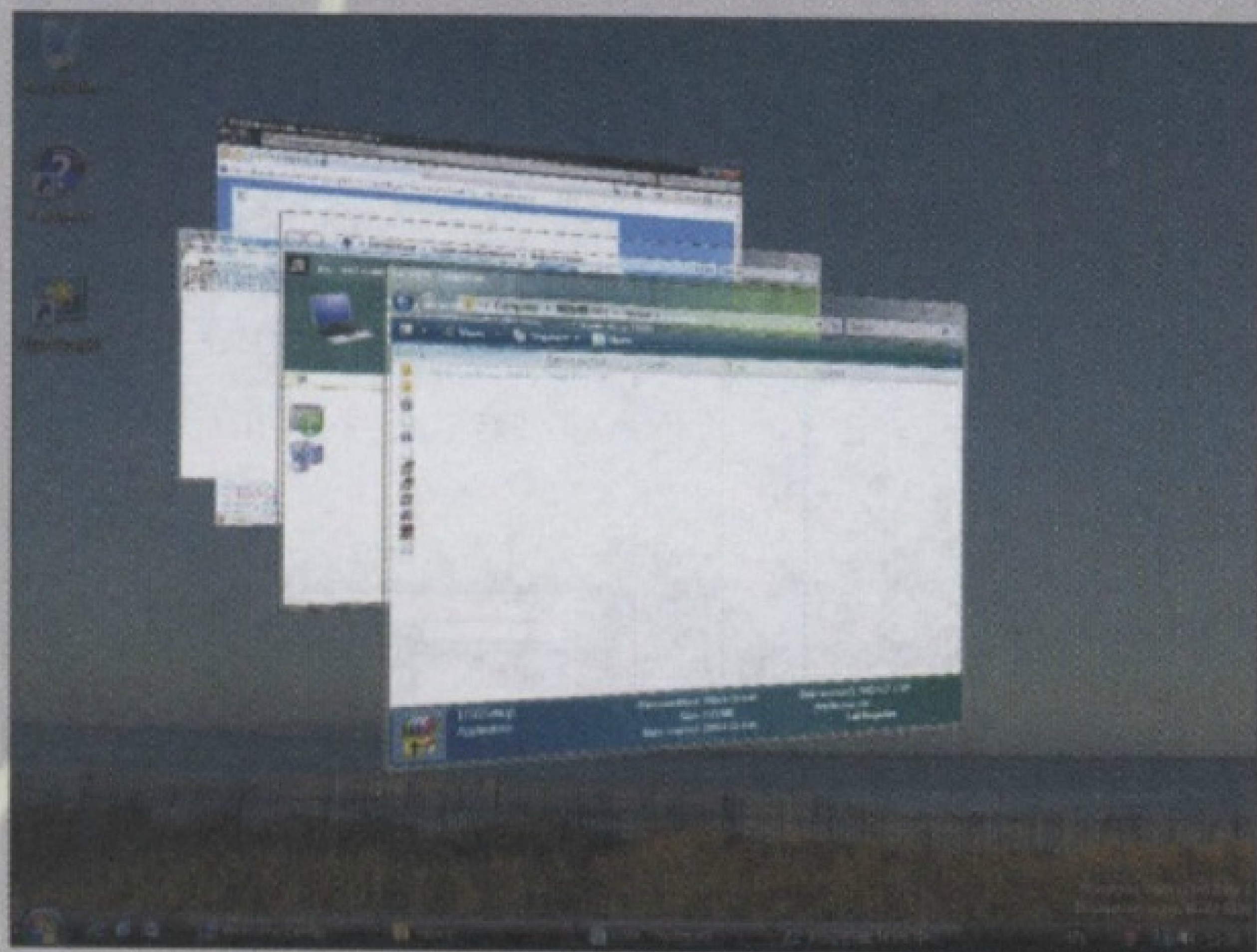


图16

Sidebar终于又回到Vista中，用户只要简单在控制面板中启用它，可设置：放置桌面的左侧还是右侧、是否始终处于桌面的顶端位置及是否Vista启动即启用（**图17**）。然后点击“Apply”即可在系统托盘中出现Sidebar运行图标，不过此时仍然看不到侧边条，用户要双击系统托盘中的Sidebar运行图标，侧边条才会马上从桌面底端蹿出，并保持停留在桌面上，只要再次双击又可将侧边条收起（**图18**）。默认情况下Sidebar上没有任何Gadgets，用户只要使用右键点击侧边条并选择“Add Gadgets”，就能打开Gadgets的存放窗口，用户只要使用鼠标简单拖放就能将Gadgets加入到侧边条上，通过

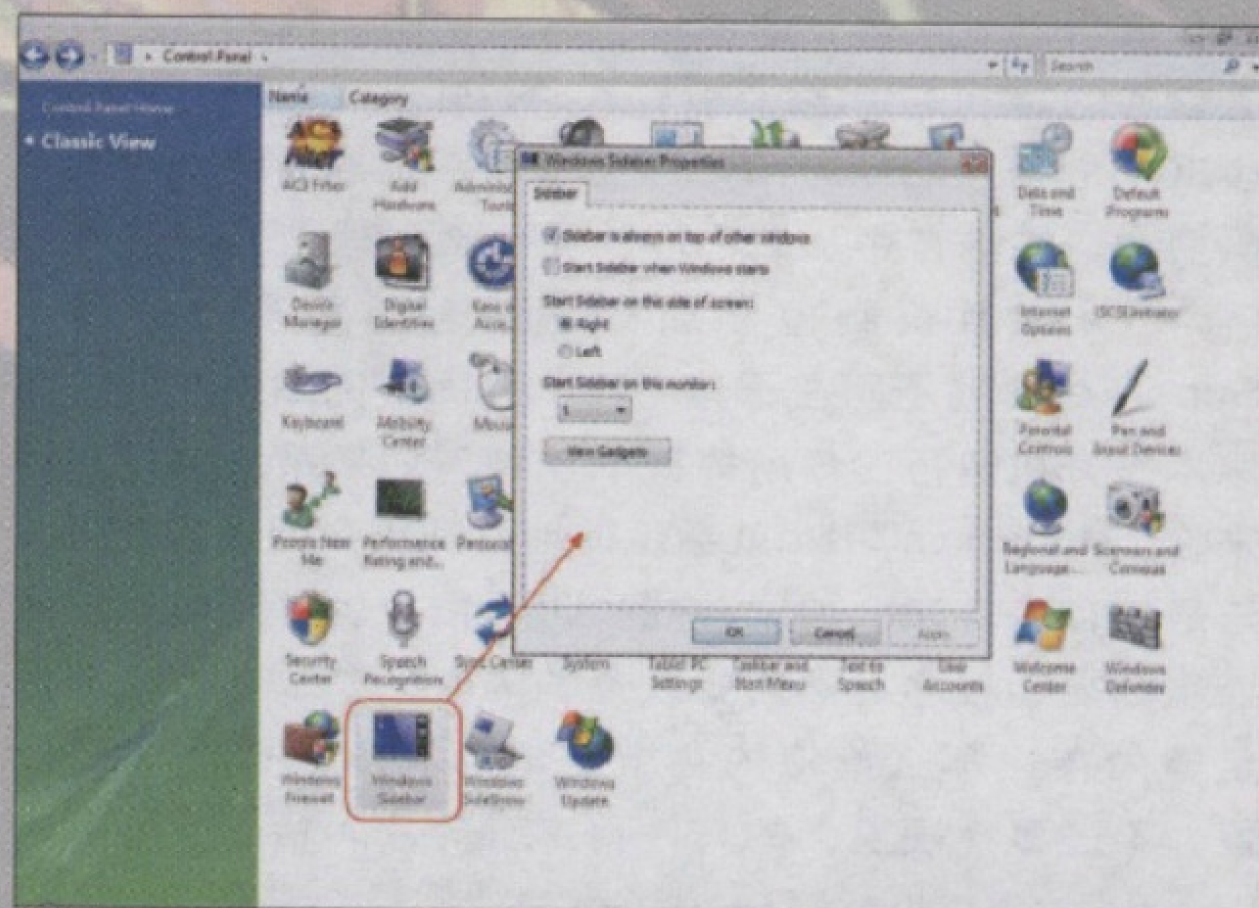


图17

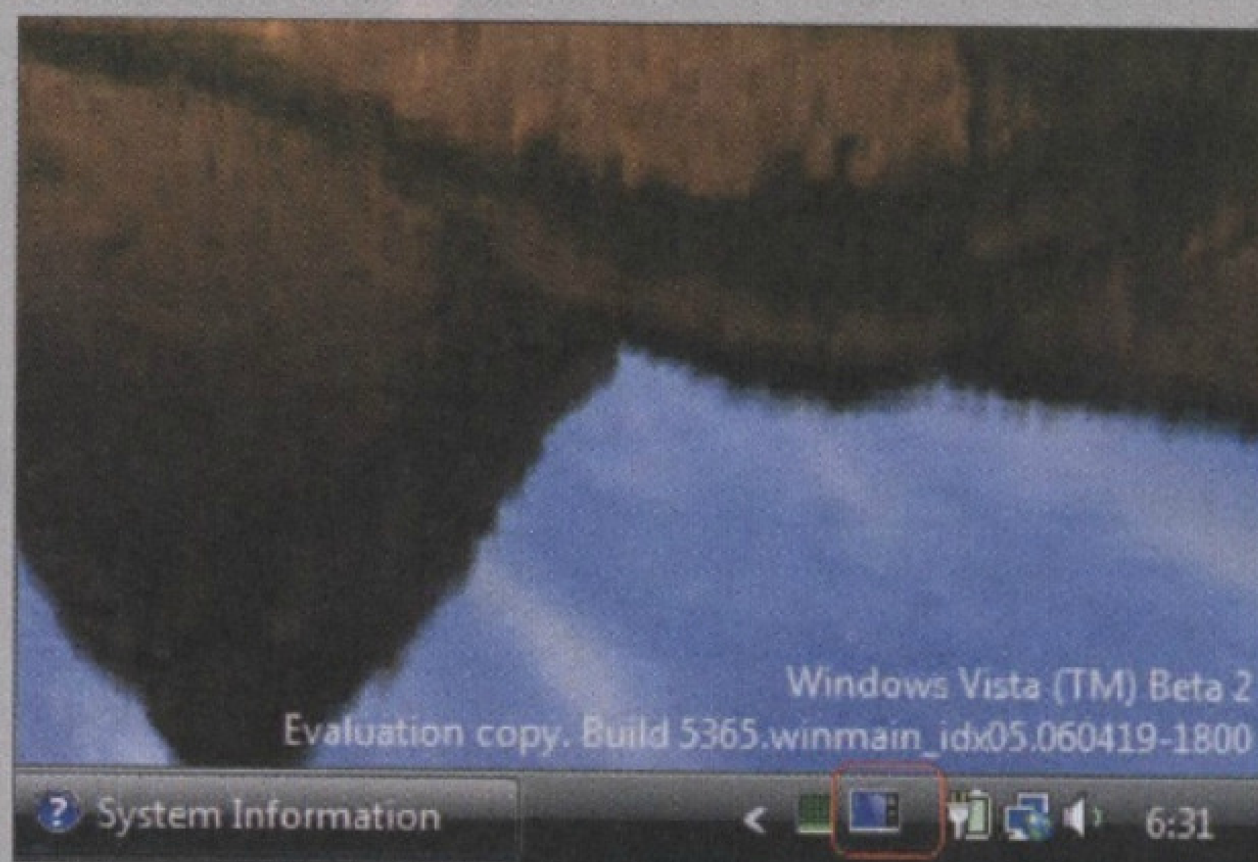


图18

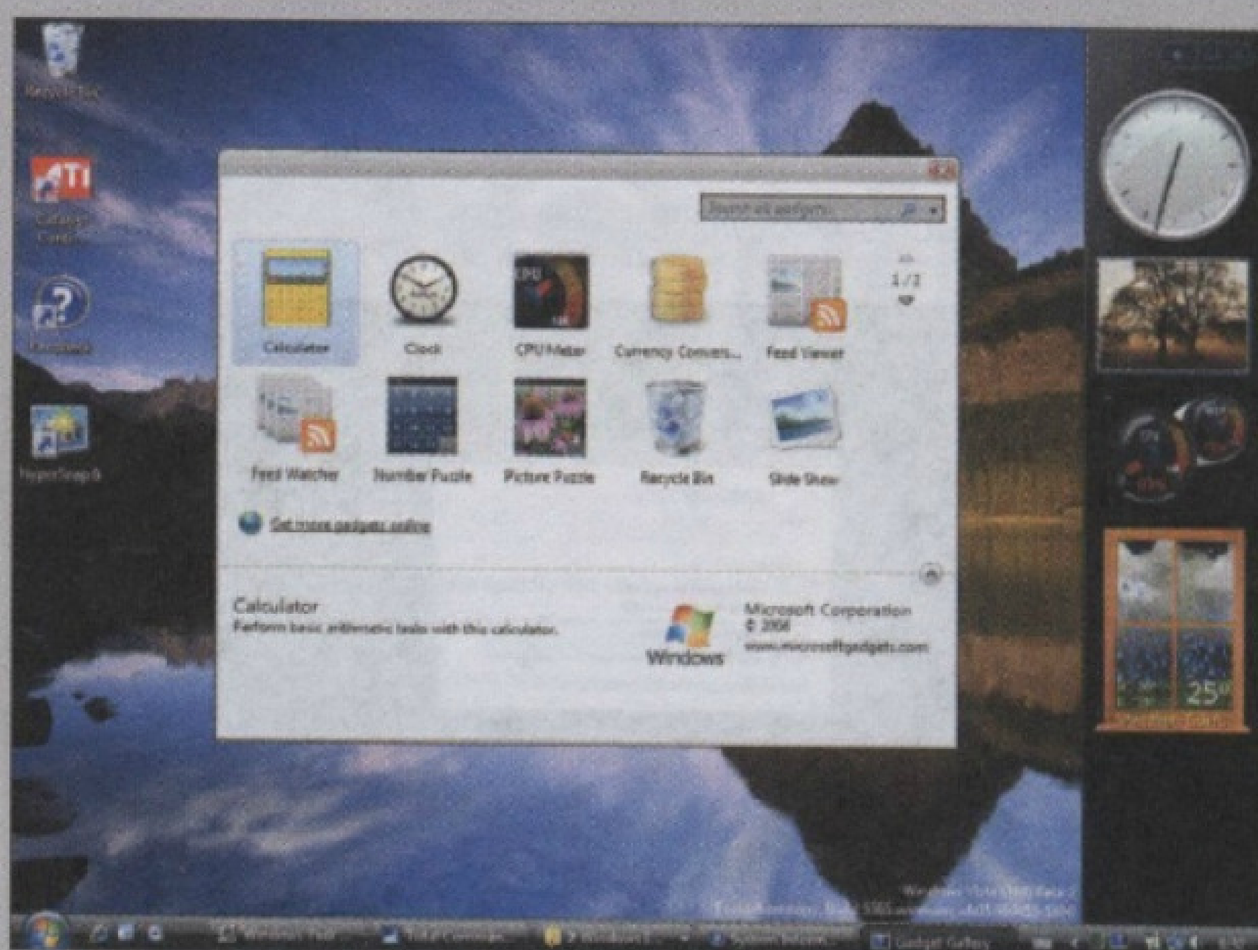
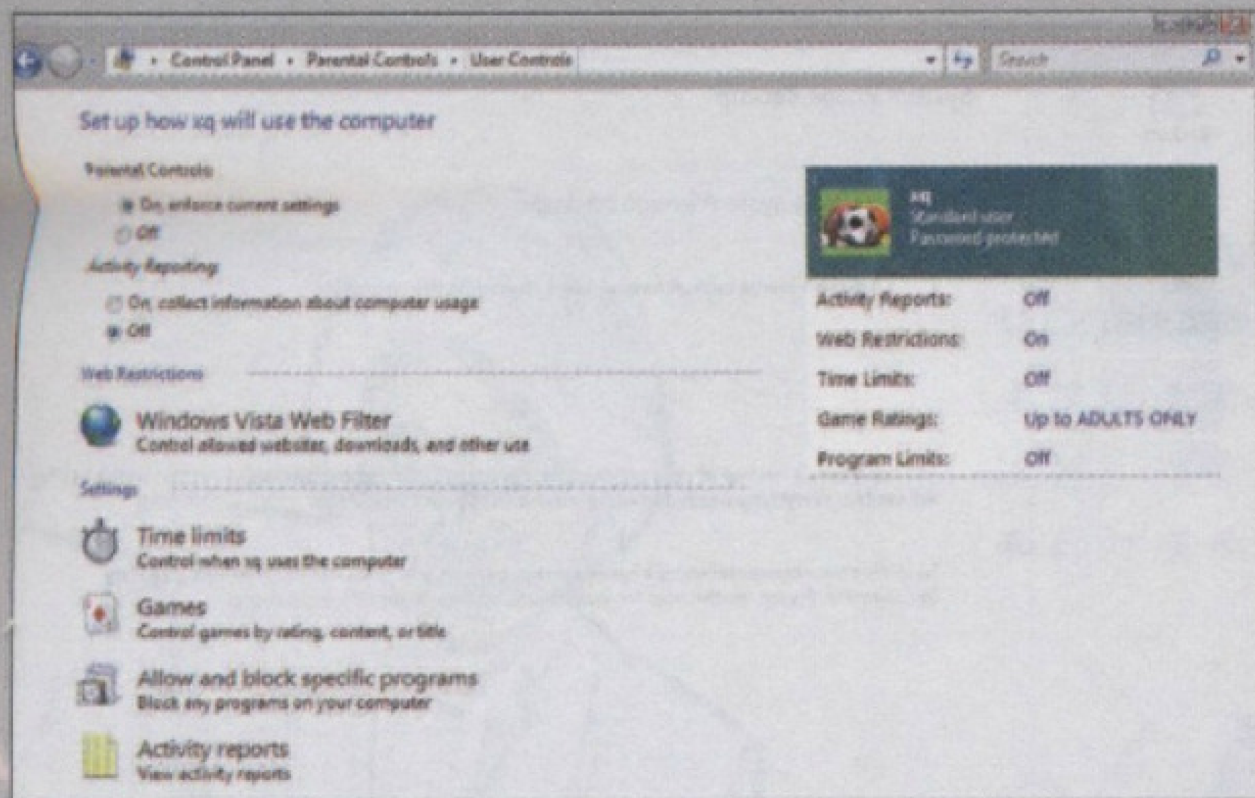


图19

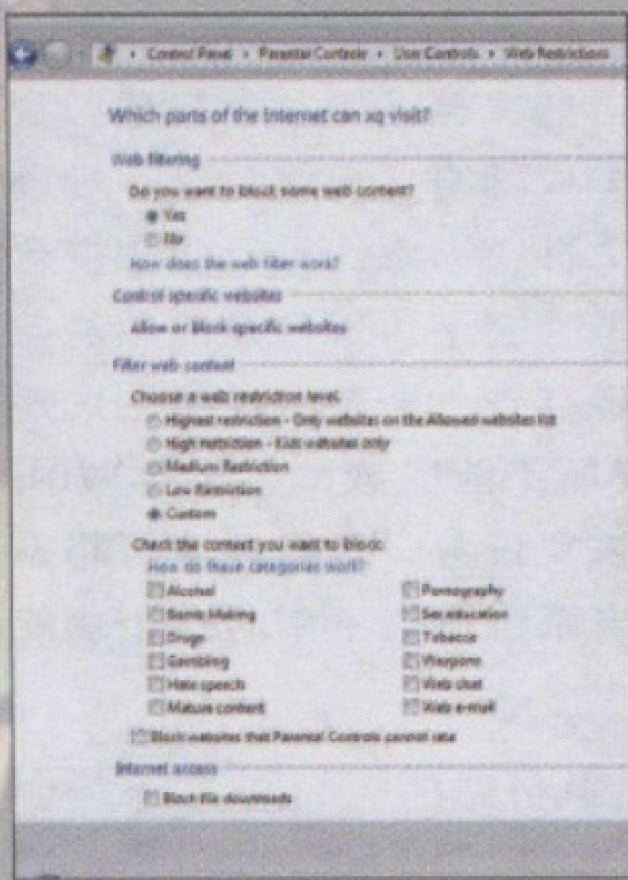
Gadgets添加窗口还能连线互联网获得更多的Gadgets（**图19**）。

五、家庭功能——Parental Controls（父母控制）

Vista 5365中的Parental Controls功能较之前版本得到了极大的更新，新的系统账户和父母控制功能不再是简单的游戏程序限制，现在任何一个系统管理员都可配置该功能限制受限用户的多种行为，包括网络访问、时间限制、


图20

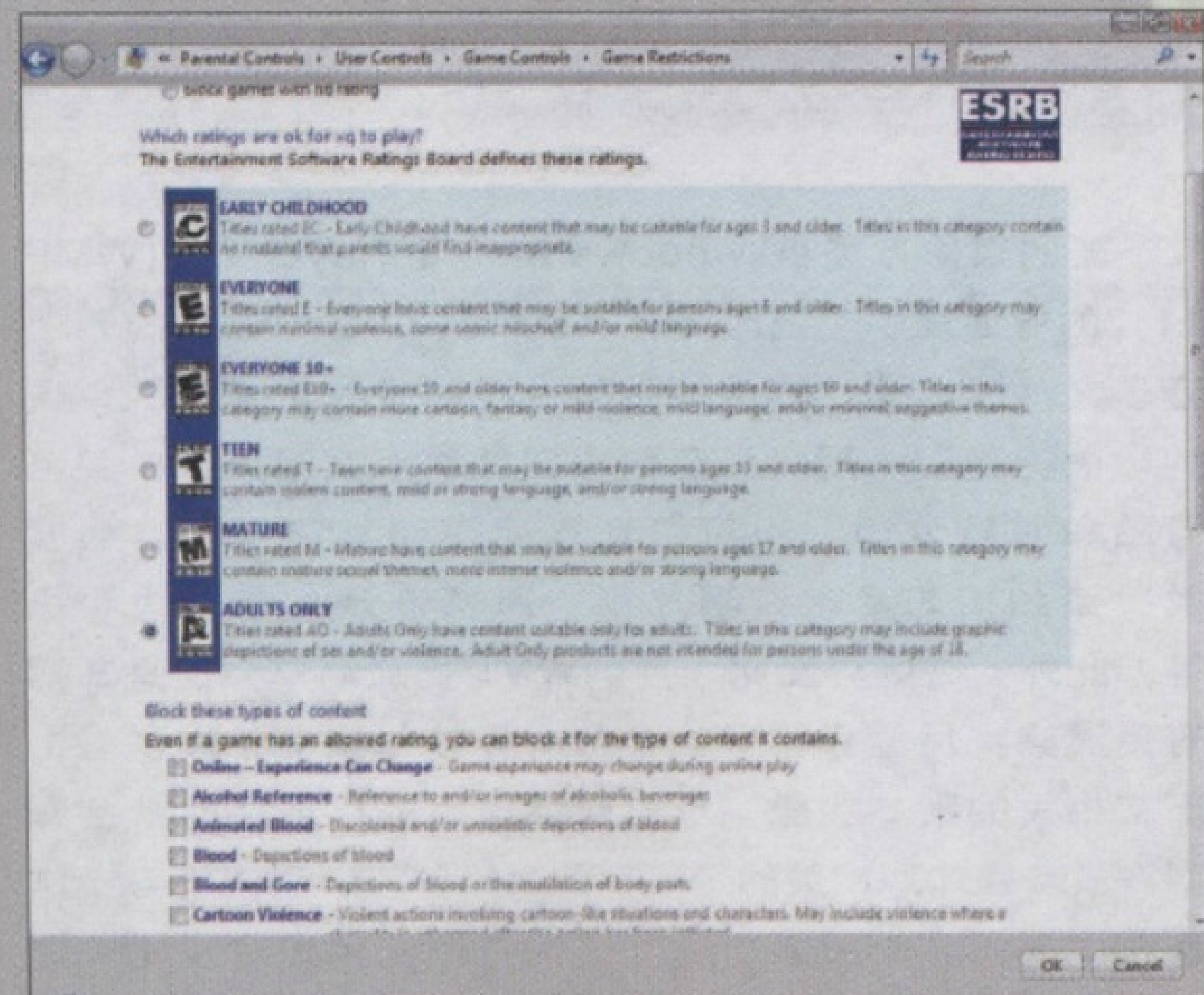
游戏限制以及任何不想让受限用户执行的程序（**图20**）。


图21

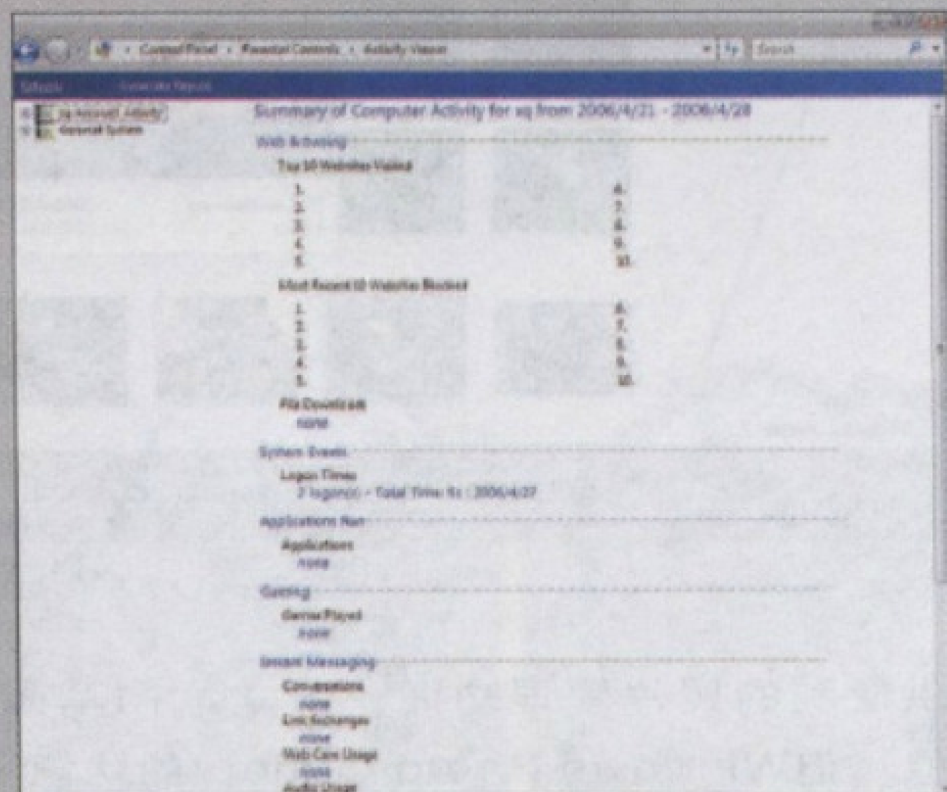
通过网络限制能严格限制受限用户浏览器的安全级别，以保证网络浏览时的系统安全。同时使用网站内容过滤能限制受限用户接触到的网络内容，包括各种暴力、色情、聊天室等多种内容，此外凡是Parental Controls无法评估内容的网站都可进行限制。最后还能控制受限用户的下载行为（**图21**）。

当这些设置生效以后，使用受限账户登录访问受限网址时，IE 7将不会让用户访问，并且还会告知你为什么不能访问。

游戏限制仍然沿用此前的ESRB游戏分级制度来控制游戏的执行，对于ESRB分级制度无法评估的游戏则加入了内容评估限制。也就是说无论游戏是否分级，或者原本处于哪个级别，只要游戏本身包含某些内容就会被限制执行（**图22**）。内容评估限制十分细致，多达数十项分类，其中在线网络游戏为最多。程序限制则显然是游戏限制的一个升级，它能严格控制受限用户所能执行的任何一个程序，如果考虑到账户权限的结合控制，也就是说能严格受限用户使用计算机的应用行为，这使得计算机的系统安全得到极大提高，当然程序限制并没有类似游戏分级和内容评估的参考，这也要求设限者本身具有一定的计算机知识水平。

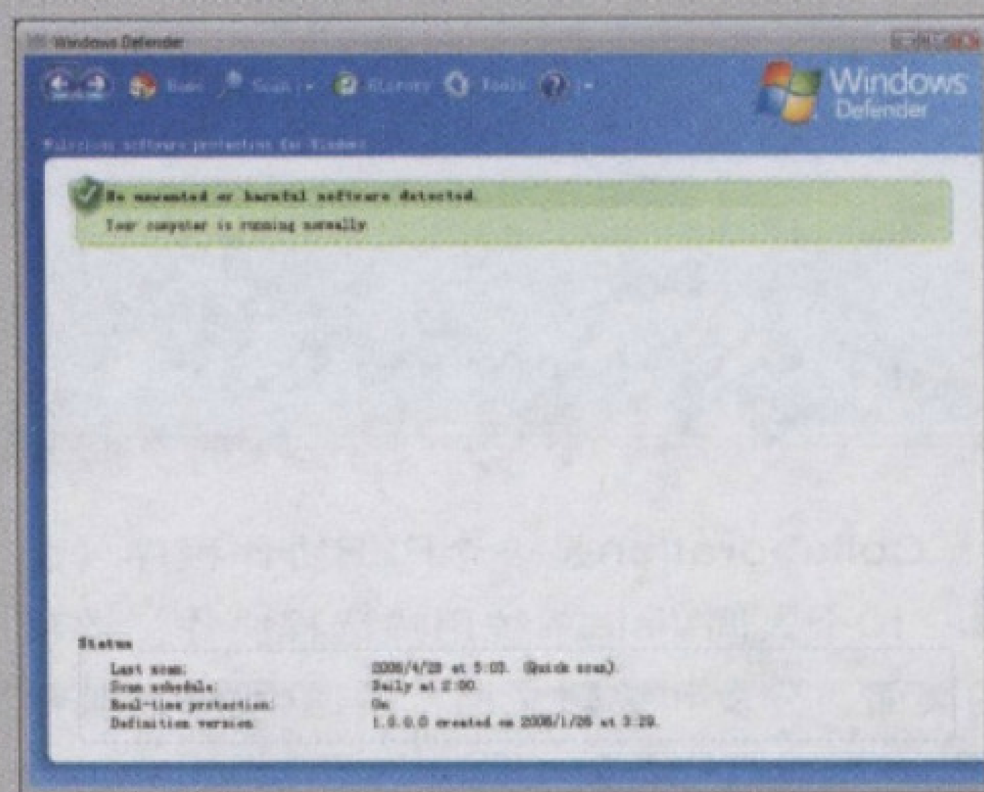

图22

最后新加入受限用户的计算机应用行为统计非常实用，这使得管理者一眼就能判断出受限用户使用计算机的主要方式，以及任何具体的应用行为，从而对应设定更严格或更放松的限制行为（**图23**）。Parental Controls实际上是账户权限分配管理简化的一个例子，使得权限分配这个相对复杂的管理应用，以一种极简单的方式出现在缺乏计算机应用知识的普通用户前。其实即使不针对任何孩子，在工作环境中Parental Controls也能极大程度上帮助管理员轻松设定工作计算机的权限分配。

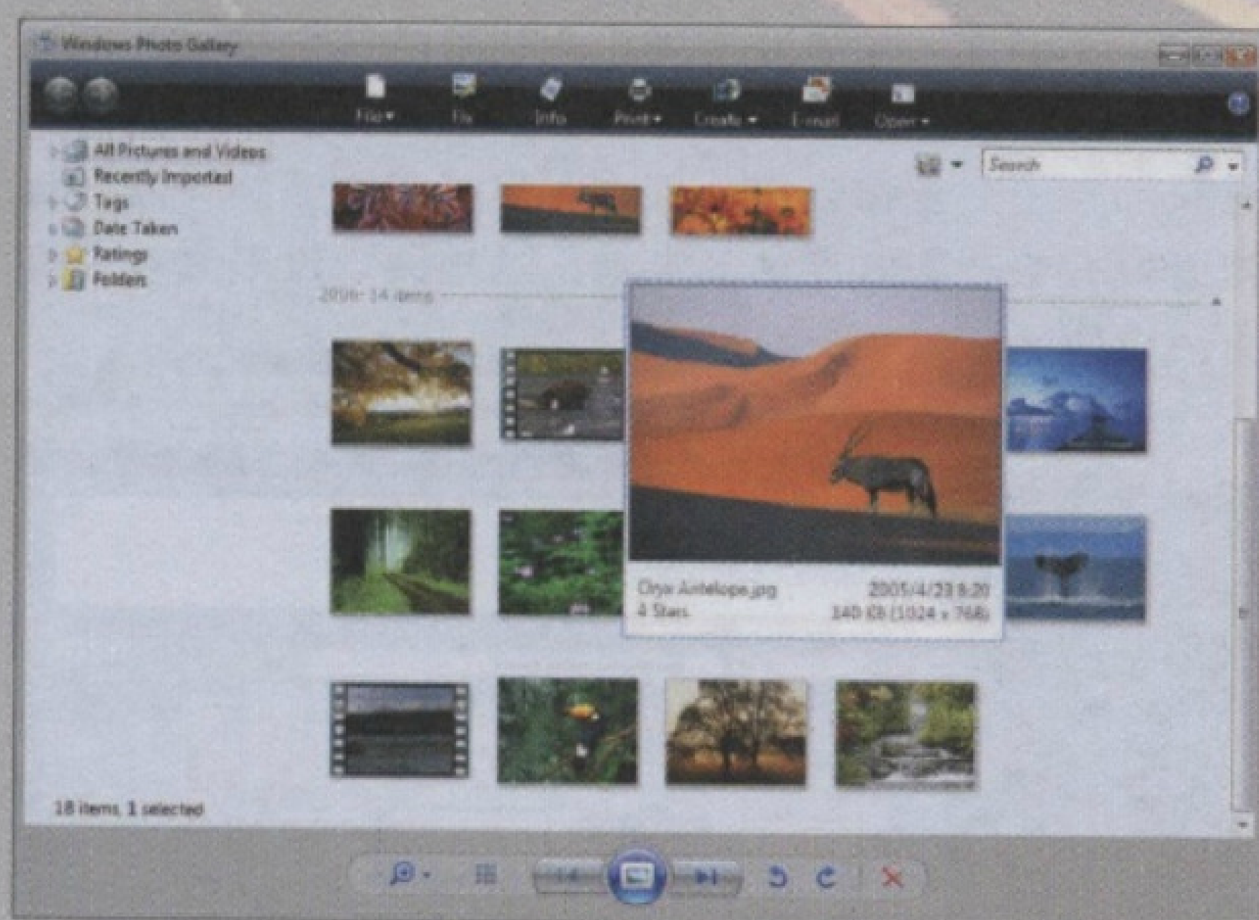

图23

六、不再废材——全新的附件

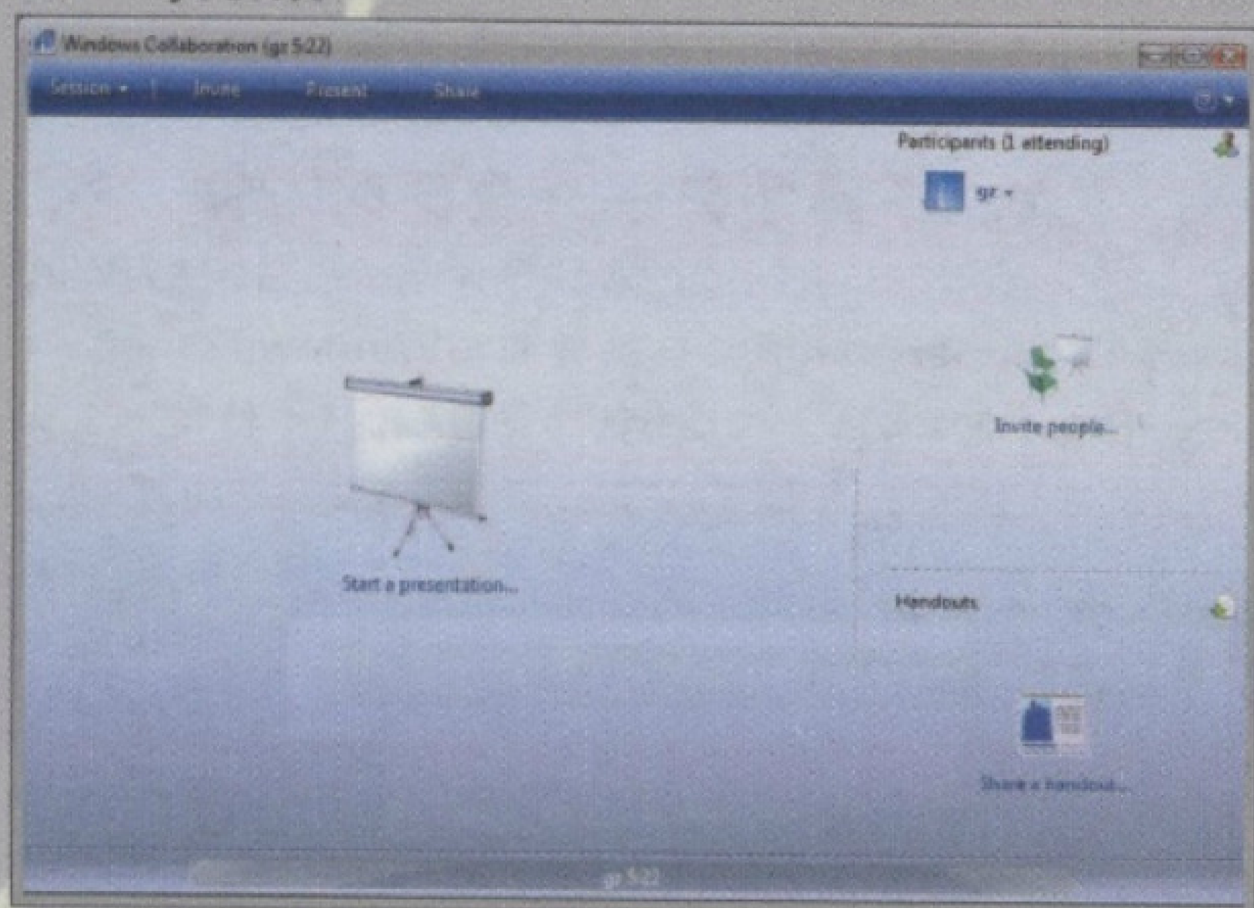
在Vista 5365中微软的AntiSpyware已转变为Windows Defender程序，并且其界面与Windows OneCare非常相似（**图24**），仅提供状态信息和一个链接到许多功能的工具栏，这些功能的大部分从来不需要用户手工干预。扫描功能分快速、完整扫描及自定义3种。另外设置和工具面板提供了一个漂亮的前端可配置选项。微软表示Windows Defende主要增强了间谍软件和恶意软件的侦测，并且现在执行于标准的用户级别下，所以使用它无需使用管理员权限。这个程序一个不错的功能就是提供了产品更新，包括间谍软件的定义，都可通过自动更新和Windows更新获得。


图24

Vista的图片预览功能被称作Windows Photo Gallery（**下页图25**），实际上它是Microsoft Digital Image Suite 2006 Library的简化版，这个程序能提


图25

供便利的照片管理功能。其功能同苹果的iPhoto类似，但Windows Photo Gallery的功能更胜一筹。它不仅可按默认的查看方式组织数码照片（包括视频）集，还能添加标题、等级、题注和自定义元数据标志，也可使用执行一些简单的编辑任务。当然与照片及视频相关的功能，诸如打印、DVD电影刻录（借助DVD Maker HD程序），从数码相机、扫描仪及其它来源获取照片等工作，都能使用Windows Photo Gallery完成。


图26

Windows Collaboration是一个P2P协作程序（**图26**），允许1～10个人同Vista系统用户远程协作。该程序可共享你的桌面，分发和编辑文档，传送notes给其他参与者，而且它并不需要服务器支持运行。Collaboration是非常简单的，它提供一个开始新任务的连接，加入现有的任务，打开一个邀请文件即可。如何开始呢？建立一个任务，要求提供名称和密码。然后开始任务，就会看到一个包含简报（比如共享程序）的工作区、一个参与者列表和一个讲义列表。当拾取其中一个共享的程序时，桌面就会转到简报模式，以便参与者能看见你的工作和分享资料。Windows Calendar的出现终于使得Windows用户有了个像样的桌面日程管理工具。

上个测试版还是雏形的Windows Backup已能工作（**图27**），能自动在后台运行。如果选择自动备份，就

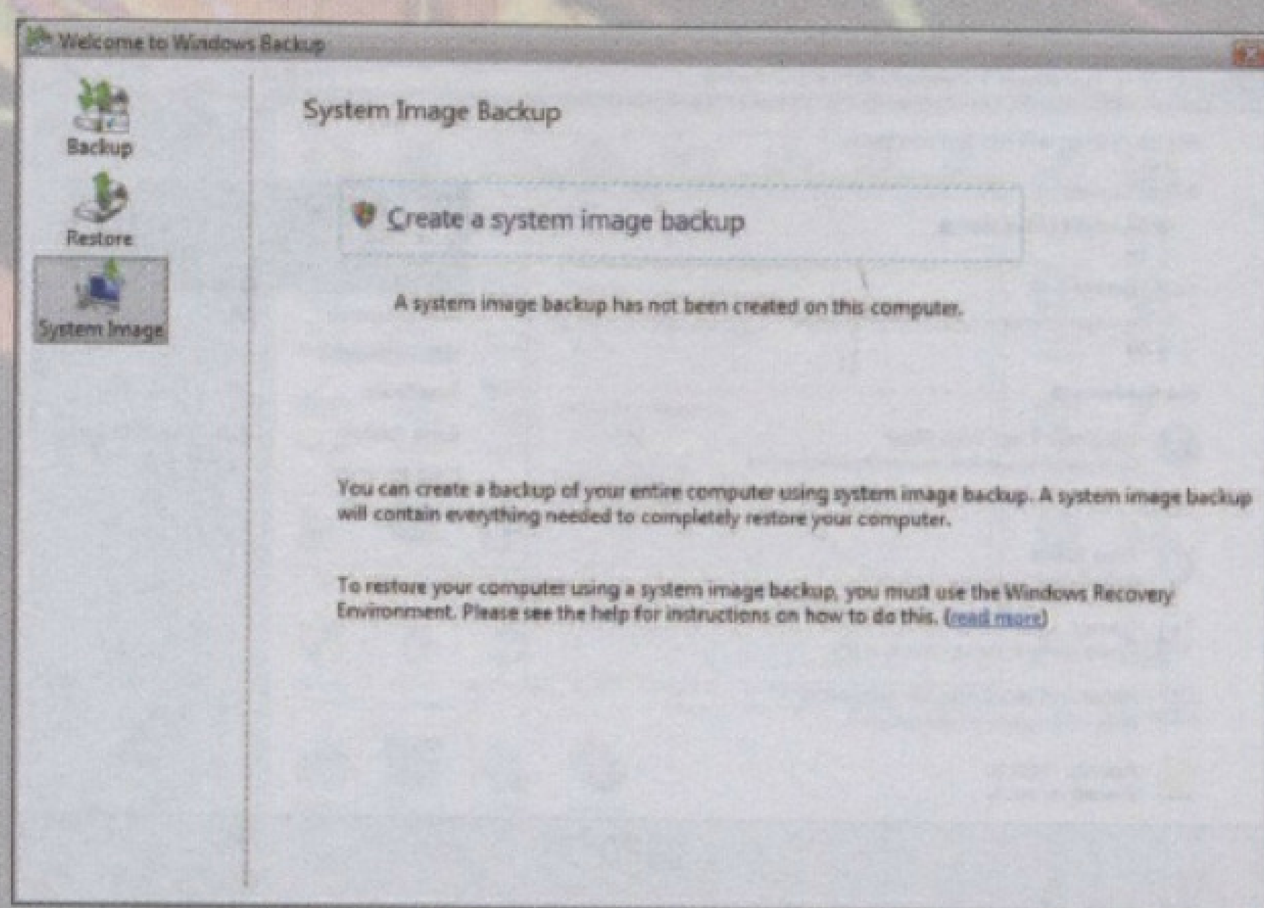
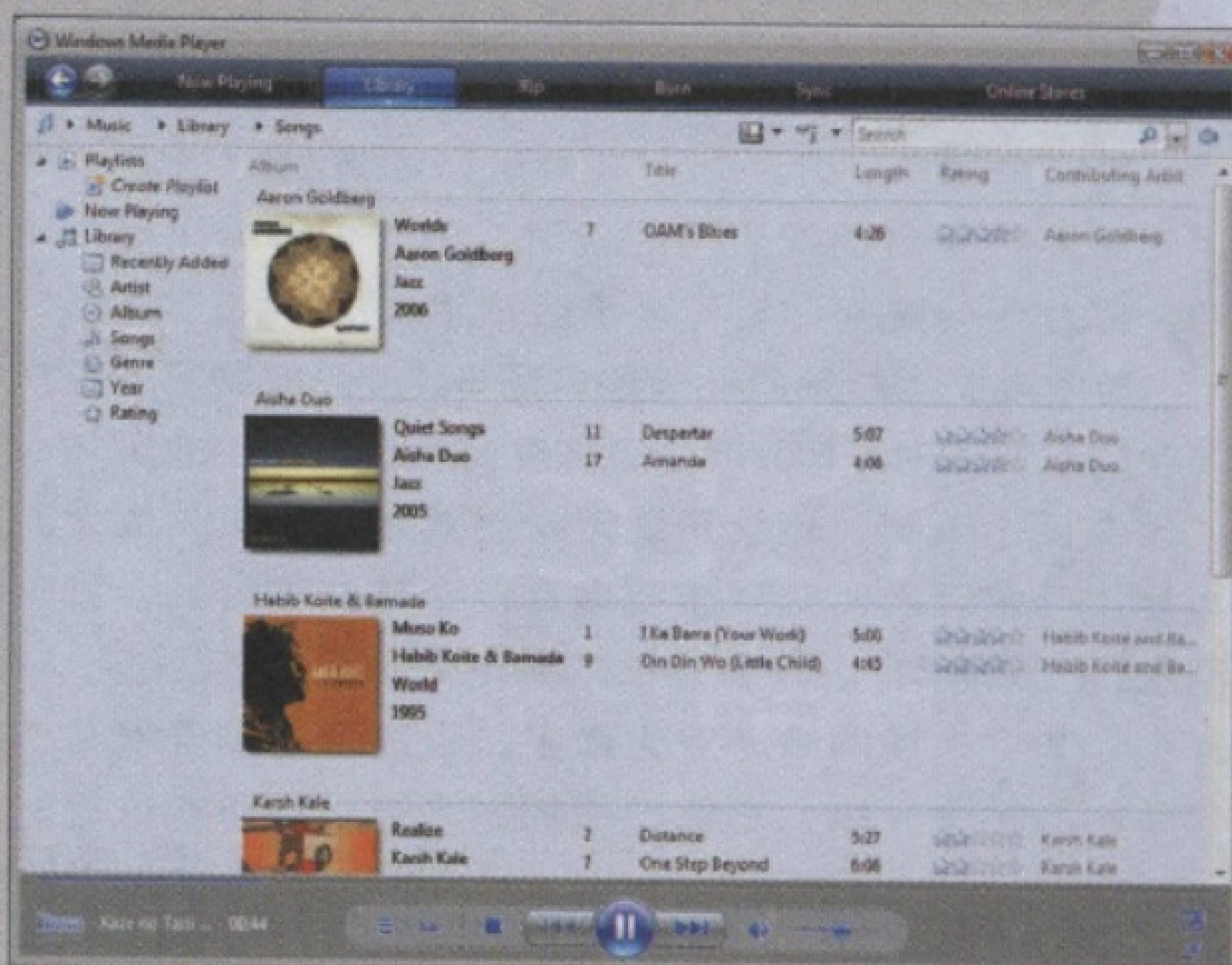


图27

需要选择要备份的文件类型，如文档、照片、音乐、视频，备份地点可以是DVD/CD或网络，当然包括本地硬盘。第一次备份目标是所有文件，而之后就是发生变化文件的增量备份。更重要的是，它不再仅仅是简单的备份文件，而且可将整个硬盘保存到一个系统镜像，这是之前任何Windows备份程序所不能完成的。同样Windows Backup也提供多样的恢复任务，系统镜像可将系统完全恢复到某个时间点，当系统遭遇不幸时这个功能是很便利的恢复方式。


图28

新的媒体点播机Windows Media Player 11（WMP 11）的界面发生了巨大变化（**图28**）。默认视图显示了音乐文件、歌曲，它的显示方式不再是一串长长的单调的歌曲标题了，用户可获取丰富的艺术家唱片集，并且可给每首歌分级，也可给音乐库按照其它多种方式分类，诸如按艺术家、唱片集、风格流派、年份或等级等。此外，它的界面比之前的WMP更加简单，但是却拥有更漂亮实用的标签导航，每个标签都隐藏着许多与上下文相关的附加功能，单击媒体库下的小箭头时就会看到许多与媒体库相关的选项。此外WMP 11引入了与操作系统本身所含的搜索功能，这些将改变用户对媒体文件的管理方式。

办公软件在我们日常工作中可谓接触得最多，然而除去微软Office之外，我们还有许多其他的选择，下文将带大家非常主观地来看一看各类Office软件的异同，给大家提供多样化的选择。为了方便比较，我们仅从最基本的文字处理，表格制作和幻灯演示三方面功能来说。

办公室的Office 办公软件使用对比

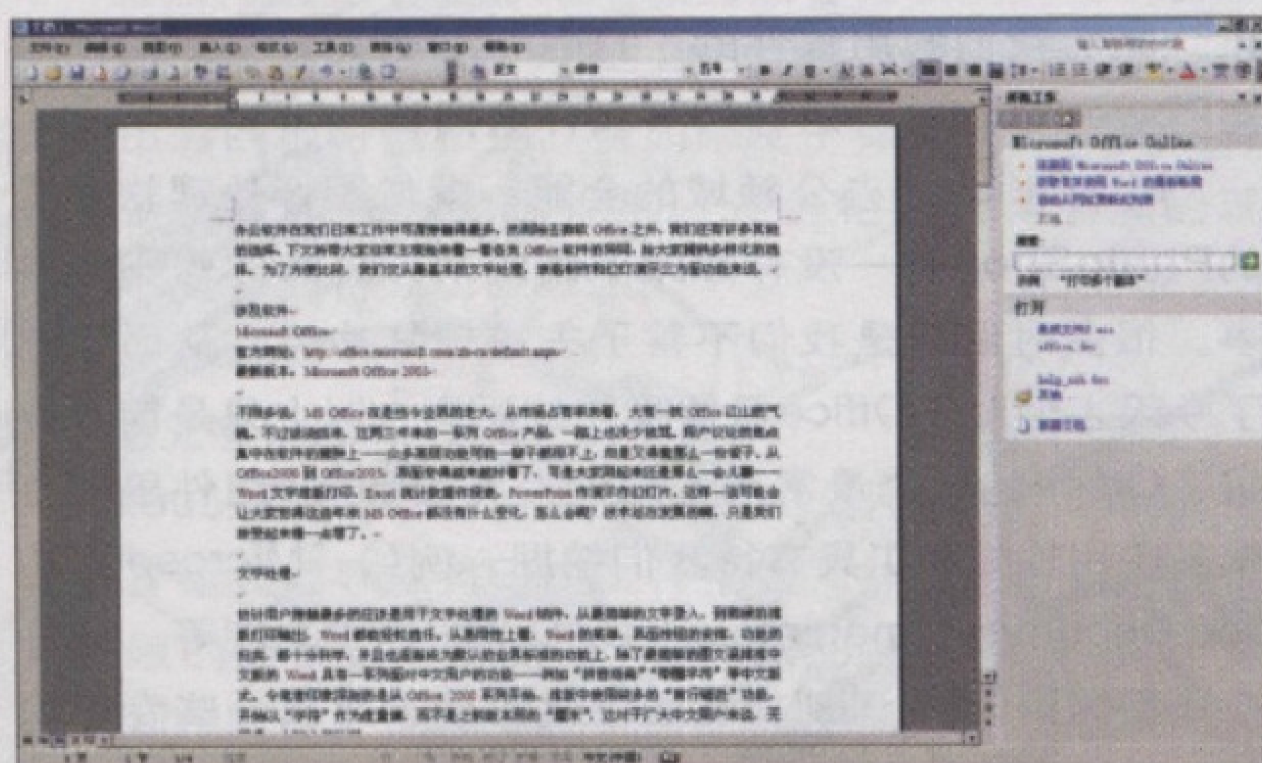
■天津 FinWell

一、真的不好用吗？——Microsoft Office



官方网站： http://office.microsoft.com/zh-cn/default.aspx

最新版本： Microsoft Office 2003

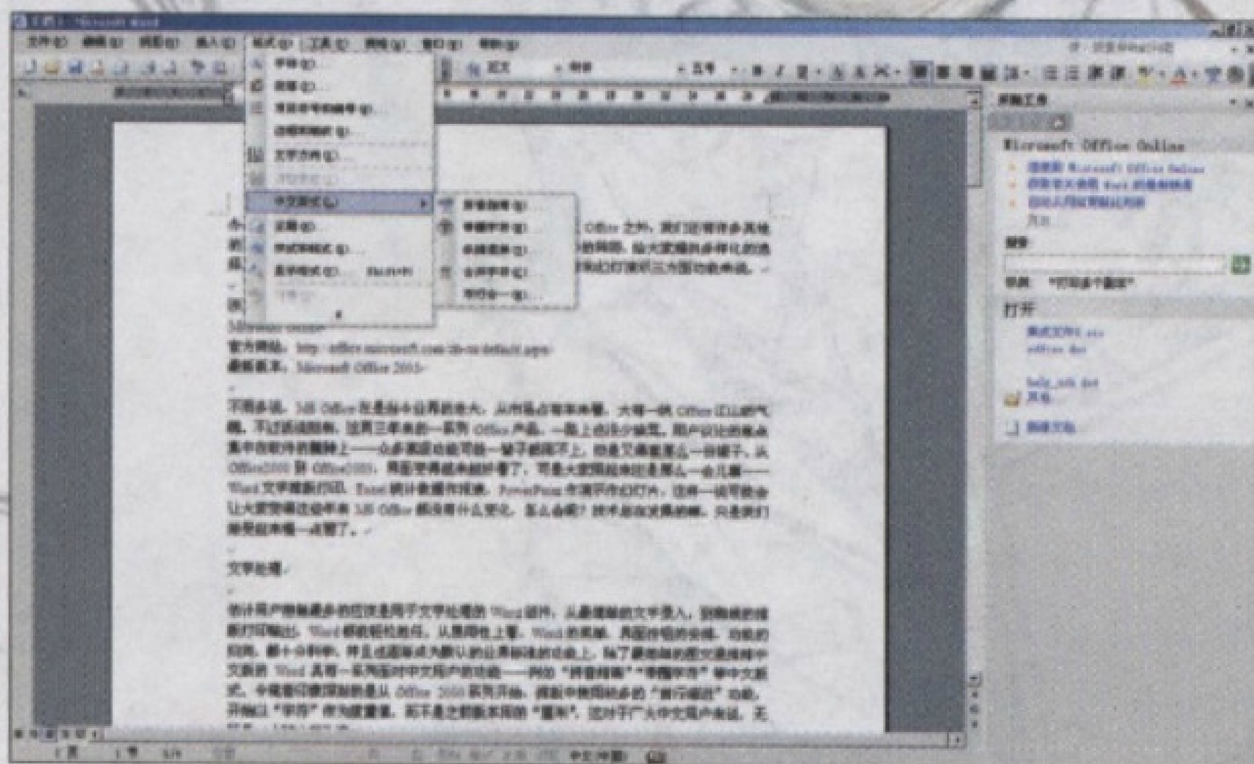


MS Office在界面友好度上又达到了一个新高

不用多说，MS Office是当今业界的老大，从市场占有率来看，大有一统Office江山的气魄。不过话说回来，这两三年来的一系列Office产品，一路上也没少挨骂。用户议论的焦点集中在软件的臃肿上——众多高级功能可能一辈子都用不上，但是又得花那么一份银子。从Office2000到Office2003，界面变得越来越好看了，可是大家用起来还是那么一回事——Word文字排版打印、Excel统计数据作报表、PowerPoint作演示作幻灯片，这样一说可能会让大家觉得这些年来微软Office都没有什么变化，怎么会呢？技术总在发展的嘛，只是我们接受起来慢一点罢了。

1.文字处理

估计用户接触最多的应该是用于文字处理的Word组件，从最简单的文字录入，到稍后的排版打印输出，Word都能轻松胜任。从易用性上看，Word的菜单，界面按钮的安排，功能的归类，都十分科学，并且也逐渐成为默认的业界标准的功能上，除了最简单的图文混排排中文版的Word具有一系列面对中文用户的功能——例如“拼音指南”“带圈字符”等中文版式。令笔者印象深刻的是从Office 2000系列开始，排版中使用较多的“首行缩进”功能，开始以“字符”作为度量值，而不是之前版本用的“厘米”，这对于广大中文用户来说，无疑是一个贴心的改进。

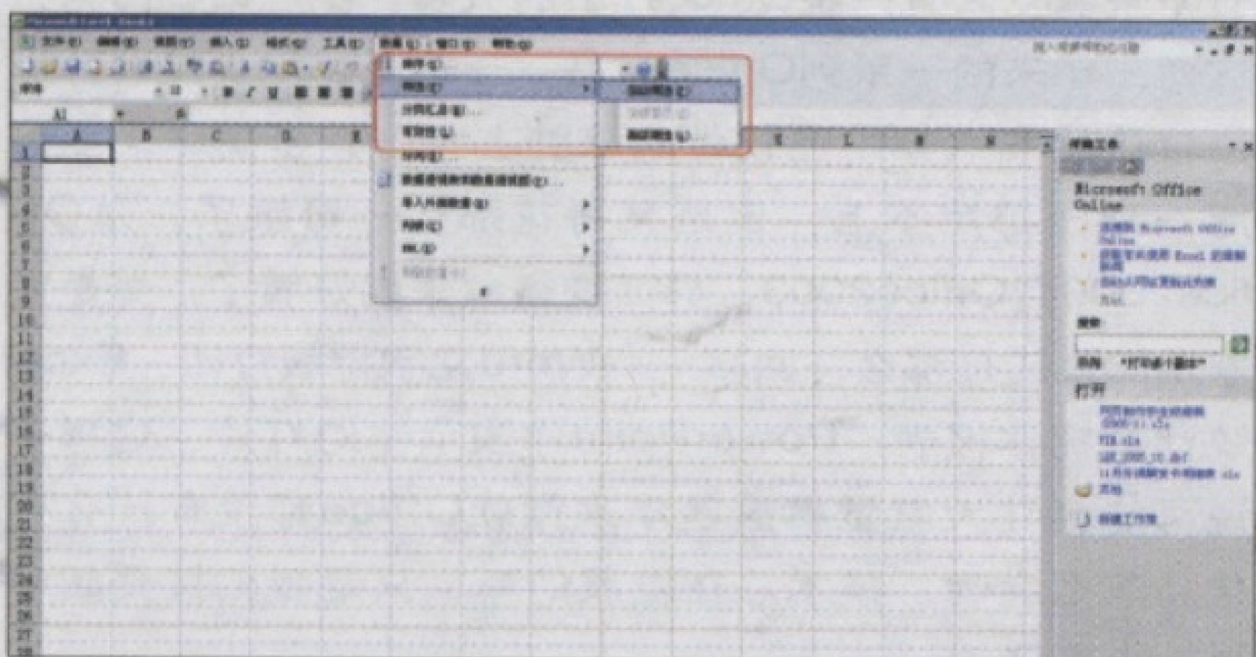


中文版式功能为MS Office赢得了不少国内用户

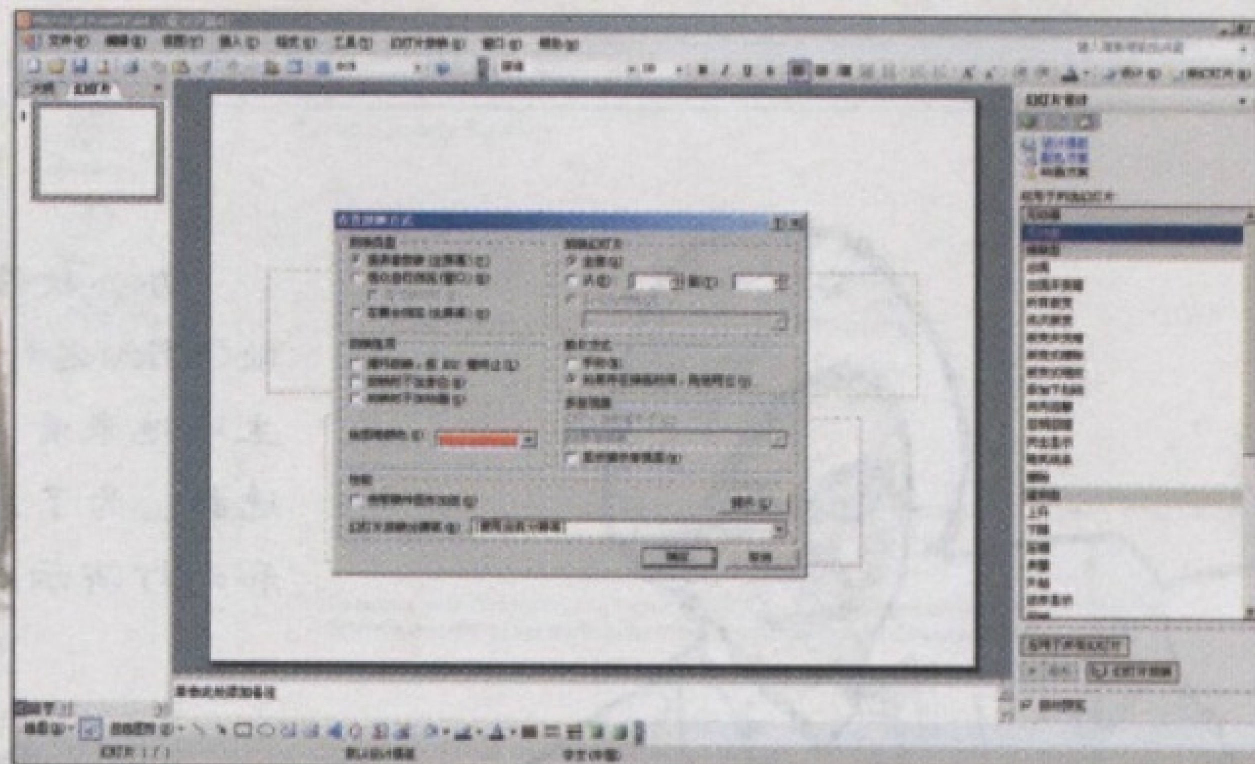
当然，Word的功能远非我们所熟知的“文字排版”那么简单。在一些高级功能上，甚至可以替代某些专门软件，最典型的例子就是利用Word批量制作信封，这里需要用到Word的“信封向导”工具与“邮件合并”工具，配合Excel组件的使用，可以取代一些专门的批量信封打印软件。不过情况往往是这样：当用户有所需要的时候，并没有去挖掘Word本身的功能，而宁愿寻找其他专门软件来解决问题。这不可不说是Word的一大遗憾。

2.表格制作

Excel在使用频率上不如Word。有时候涉及到文件里有表格的时候，大都使用Word自带的表格功能，当然这仅限于制作简单表格的情况。如果涉及的表格复杂，并且需要用到一些统计功能的话，那工作只能交给Excel了。Excel中，最常用的功能莫过于数据统计，例如可以在单元格里使用函数，对其他单元格的数据进行统计；



Excel里的排序、筛选和分类汇总等功能很是方便我们的数据统计工作

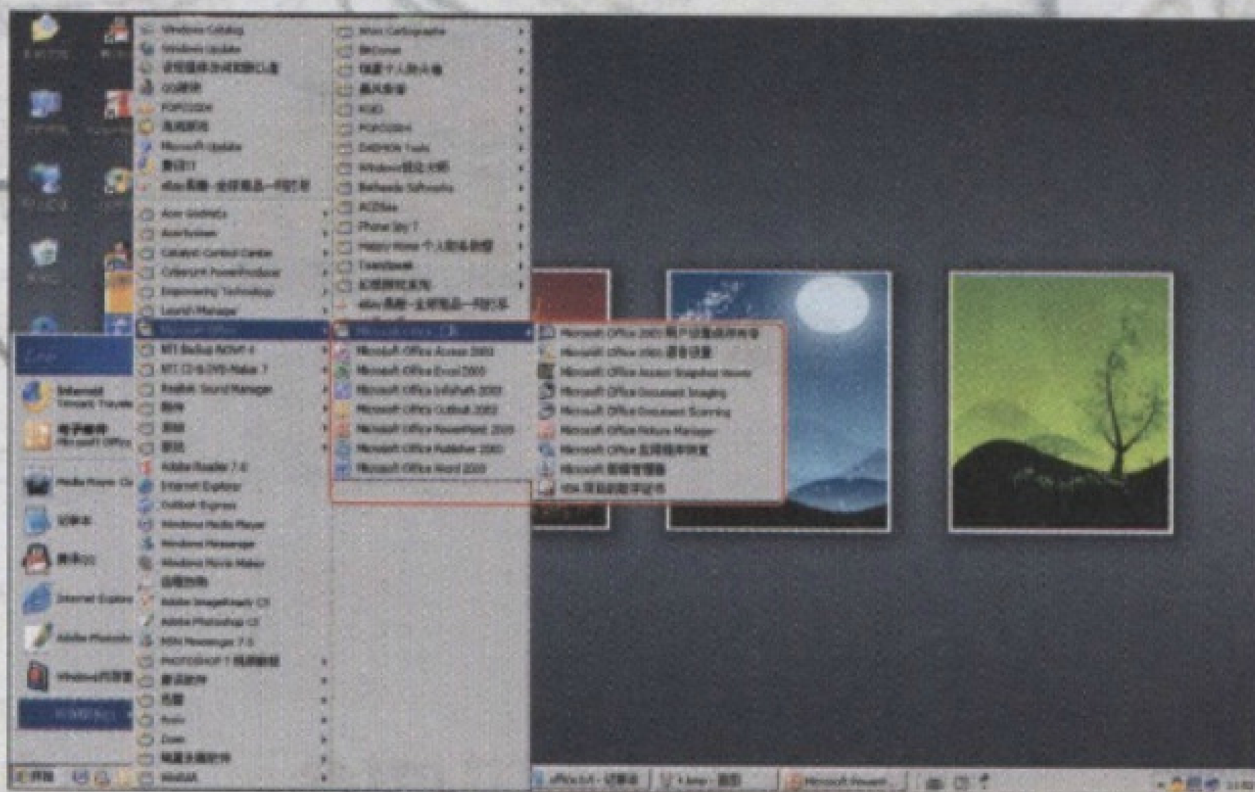


2003里幻灯片的动画设置有了新的方式,还有多种放映方式供选择

还有诸如“筛选”与“分类汇总”等实用功能，也能为我们的数据统计工作带来不少方便。Excel的图表绘制功能也为我们所常用，尽管其图表绘制比不上某些专用软件，但向导式的操作方式也为不少初学者所喜爱。

3.幻灯演示

无论是作报告开演讲还是多媒体授课，PPT以其方便快捷逐渐成为主流。PowerPoint可以说是Office主要组件中进步最快的。在PowerPoint2003中，给笔者感觉变化最大的便是动画设置方面：除了动画种类增加外，其设置方式和动画预览变得更加方便实用。其“排练计时”和“旁白录制”功能能让我们的演讲准备更加充分。



MS Office的其他套件也不都一无是处哦

然而新版的PowerPoint还没有得到大多数用户的承认，比如笔者的一些同事抱怨高版本PowerPoint制作的PPT文件在低版本的PowerPoint里播放会丢失动画效果，其实我们利用软件的“打包”功能完全可以实现脱离PowerPoint软件进行PPT文件的播放。

MS Office是办公领域的全能，就像图像处理软件里的PhotoShop——没有你做不到的事，只有你想不到的事。很多时候只是我们不善于去挖掘其功能，从而造成了今天人们对于Office日益臃肿的诟病。以上只是简单介绍了Office的三个最常用的组件，其实Office组件里还有很多实用软件和工具有待我们挖掘，例如“Microsoft Office Document Imaging”工具的OCR识别功能等。或许在我们需要OCR识别功能的时候会想去寻找一些专用软件，然而Office就在我们手边，为什么没想到它呢？

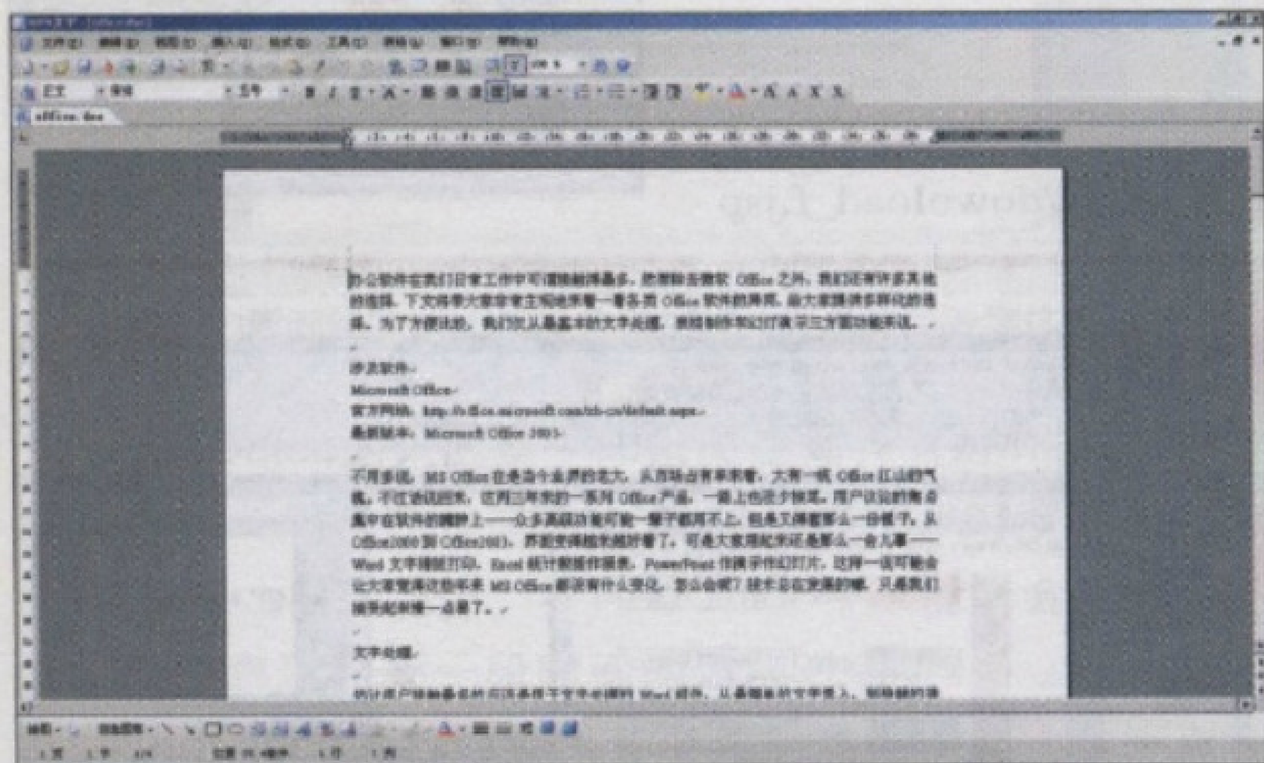
二、一直在努力——WPS Office



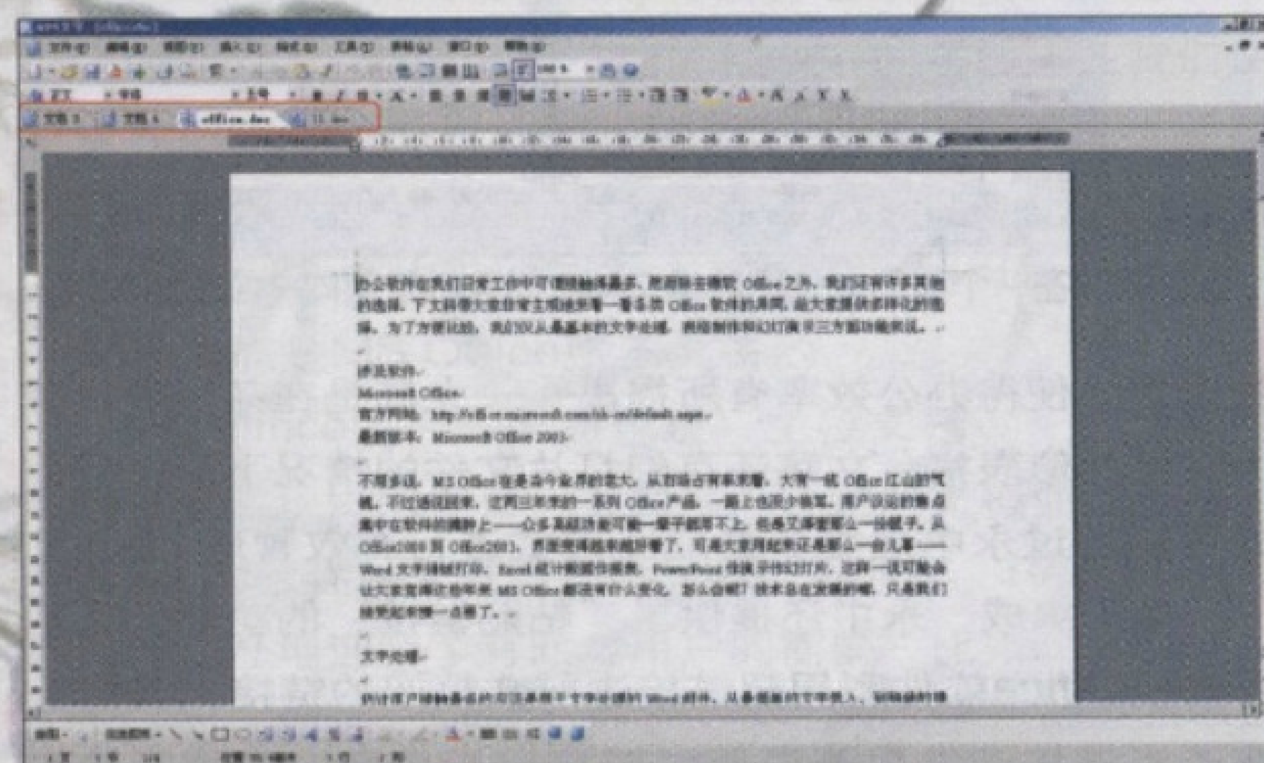
官方网站： http://wps.kingsoft.com/

最新版本： WPS Office 2005

免费版本下载页面： http://wps.kingsoft.com/download/chp/2005/09/02/63853.shtml



和MS Office极其相似的WPS Office界面



新版WPS的分页浏览功能是不是让你想起了某款浏览器?

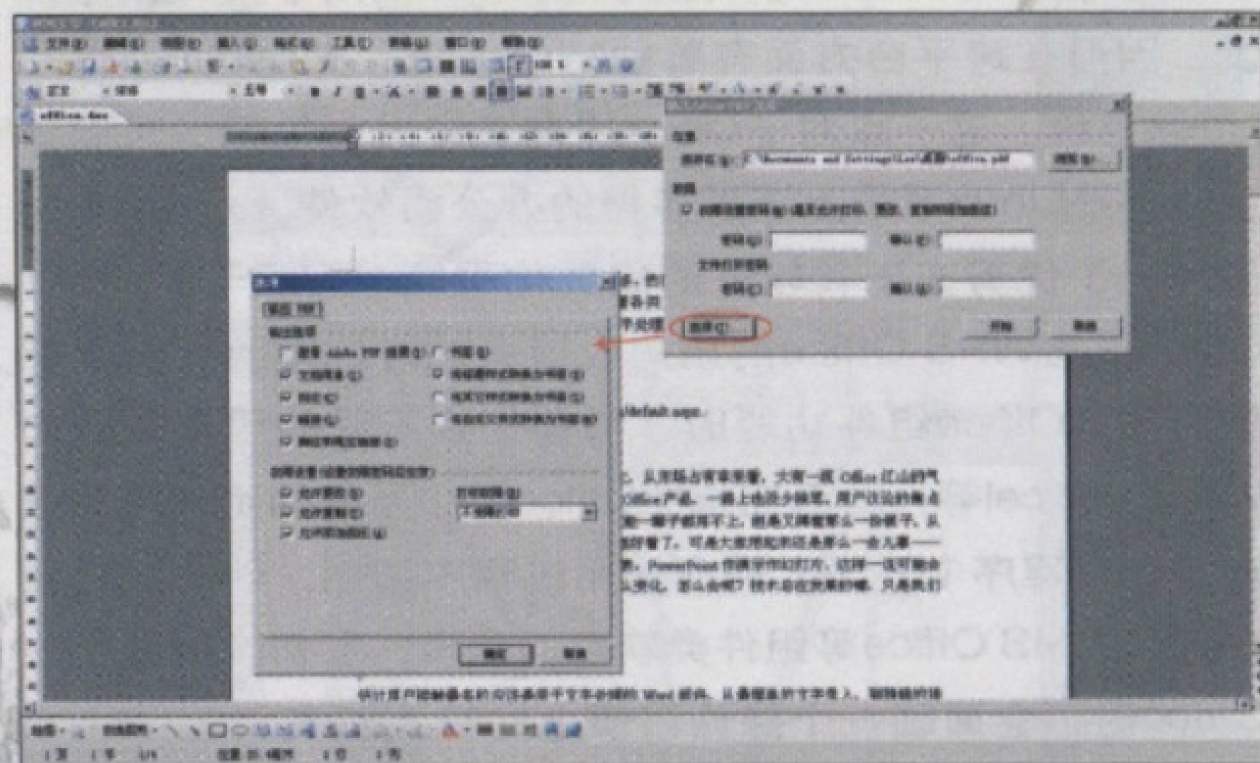
金山的WPS在DOS时代曾经辉煌一时，按照某人的观点：要是WPS早点转移到Windows，哪会在进入Windows时代后，逐渐被MS Office赶超！发展到今天的WPS 2005，也只能勉强支撑国产Office软件的脸面。从最开始的独树一帜到现在对MS Office的极力兼容，我们可以看到WPS在走一条对微软奋勇直追而又极为惨烈的道路——单从WPS界面来看，已经和MS Office没有什么区别了，甚至连WPS自己的文字文件格式*.WPS已经和微软的*.DOC格式极力靠拢。

当然，这并不是说WPS极力兼容微软就失去了自己的特色，在最新版本的WPS 2005中，WPS比MS Office做得出彩的地方也不少，例如采用了标签浏览文件的方式，避免了打开多个文件后，任务栏被占得满满的现象。下面我们将分功能概述。

1.文字处理

2005版的WPS文字新增了PDF文件的输出功能，可以将普通文档导出为PDF文件格式，并且还可以满足设置权限的需要，可以说是一个具有完整功能的PDF编辑、制作软件。另外，由于是国产软件，WPS文字对于国内用户的文字处理需要考虑得比较全面，例如稿纸功能、绘制斜线表头功能以及专业版里提供的中文简繁转换功能，着实能方便不少有特殊需要的用户。

不过新版的WPS文字令人失望的地方也不少：原来很实用的"公式编辑器"竟然没有了，提供的"域"功能相较于MS Office略显吝啬。



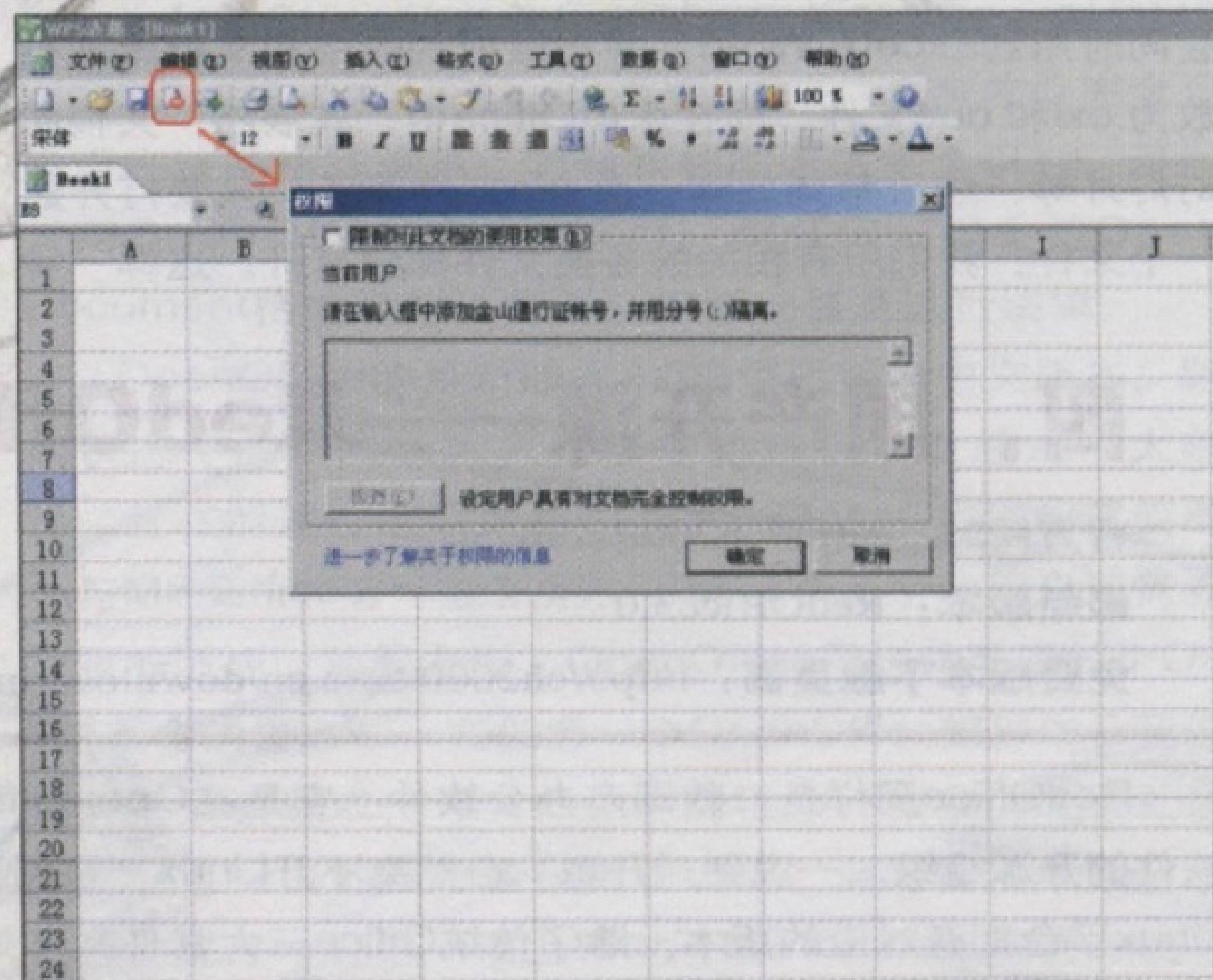
附加的PDF输出功能很全面，可以替代一些专门软件

2.表格制作

WPS表格和Excel大同小异，倒是有一些功能可以算是对Excel的有益补充。比如"编辑框显示内容切换"使得当单元格里有公式时，可以切换显示其具体数据或公式。这样使得当单元格里存在公式且内容较多而无法显示完整时，我们可以在编辑框内进行查看——这相对于MS Excel来说是一个不小的改进。

3.幻灯演示

WPS演示对应了MS Office的PowerPoint，用于制作幻灯片。但是其整体功能相较于PowerPoint来说要弱小不少，前面我们提到PowerPoint的几个特色功能，在



WPS利用"金山通行证"来分派文件权限，类似于MS Office的IRM功能

WPS演示里均没有实现，非常遗憾。

总的来说，WPS2005给人的感觉更多的是一款半成品——极力强调与MS Office格式兼容而丢掉了不少应该有的实用功能，金山给我们的说法是后续功能通过"在线升级"的方式提供下载，而我们想问的是为什么不一次推出功能完整的版本呢？

三、国产新锐——永中Office

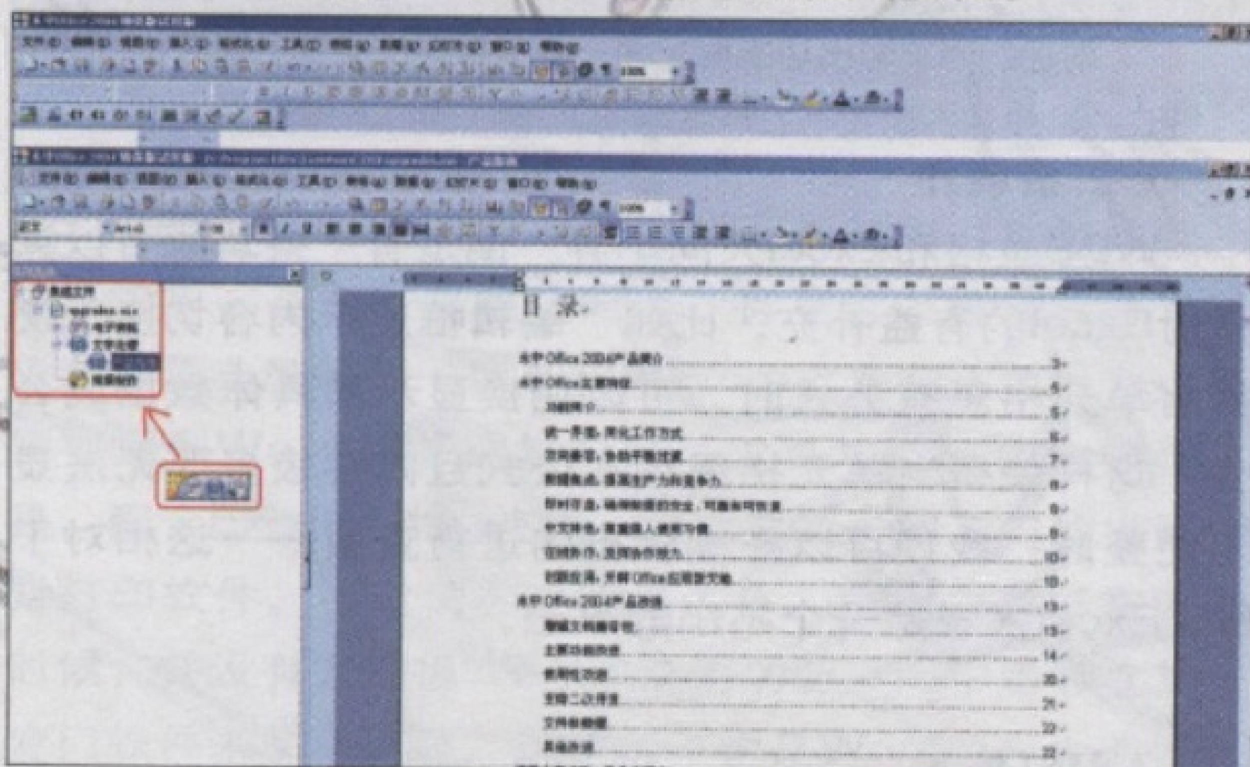


官方网站： http://www.evermoresw.com/webch/index.jsp

最新版本： 永中Office 2004 增强版

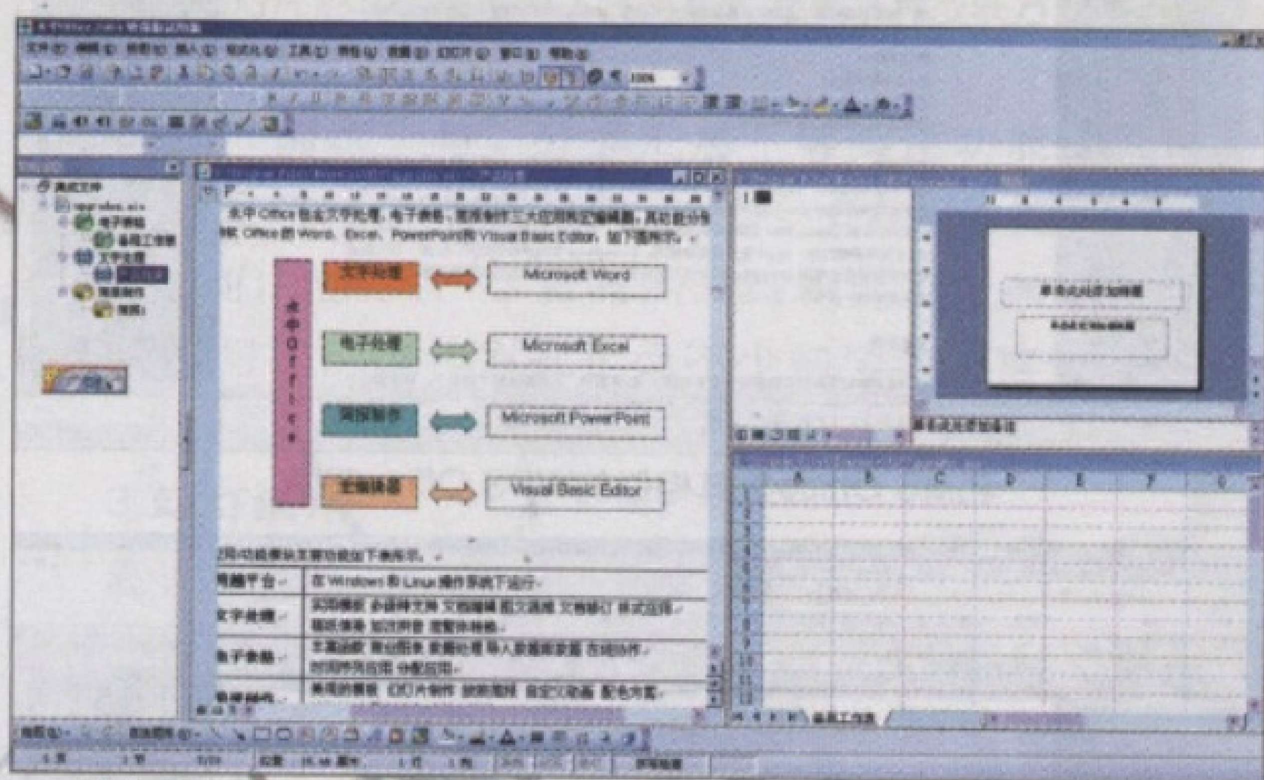
免费版本下载页面： http://www.evermoresw.com/webch/download/download_f.jsp

同样为国产Office软件的永中Office使用了Java技术开发，因而在跨平台方面有着独特的优势，支持Win平台和Linux平台，这一点对于Linux用户来说尤为关键，可以说该软件是Linux系统上不可多得的办公类软件。永中Office另外一个优势在于其软件的集成化程度，习惯于是用MS Office或者WPS Office的用户应该有这样的体验：当需要使用不同Office组件功能时，需要切换不同的程序（例如Word，Excel等），而在永中Office中，所有的组件都集成在了一个程序中——无需在使用过程中切换。因此对于大多数传统MS Office等组件类软件的用户，在初次接触永中Office时，会面临一个操作习惯上的较大改变。



永中高度集成，所有组件程序通过应用切换条进行切换，新用户需要接受操作习惯的考验

永中Office集成的特点，给我们的电子办公带来了一些新的概念。传统情况下，当需要做表格和文稿时，我们会同时用到Excel和Word，并把做成的表格和文稿单独存放为.exl和.doc文件。而在永中Office中，其表格，文稿和幻灯片等，统统都集成到一个.eio文件里了，只要打开这一个文件，我们所有相关的各类文件都会打开。这样一种



可以同时在一个窗口中处理各类文档，而且只使用同一套工具菜单

处理方式使得办公效率有所提高——尤其是在某个项目有大量的类似表格，文稿还有幻灯片文件的情况下——我们都可以通过永中这类"集成"方式进行有效管理。

基于集成，永中还提供了"粘贴链接"的功能，区别于传统Office软件利用超链接进行文档间的链接，其优势在于当链接源发生改变后，链接目标也会发生相应的改变：这种功能如果仅仅使用"超链接"是无法实现的。永中的集成功能能够很好地实现文稿、表格和幻灯片之间的资源共享，可以说当用户习惯于此类操作后，其制作处理相关文件的效率会大大提升。

然而永中的这种个性"集成方案"也不能说就是十全十美了。很明显这种永中自创的集成文件，只能由永中Office本身打开，而无法使用其他Office软件打开，这样对永中Office的普及带来了一定影响。而且作为非MS Office类软件的通病：对微软文档格式不是100%支持，永中也不能幸免——利用永中打开MS Office文件，总会或多或少地出现排版格式混乱的问题。

四、国产开源——RedOffice

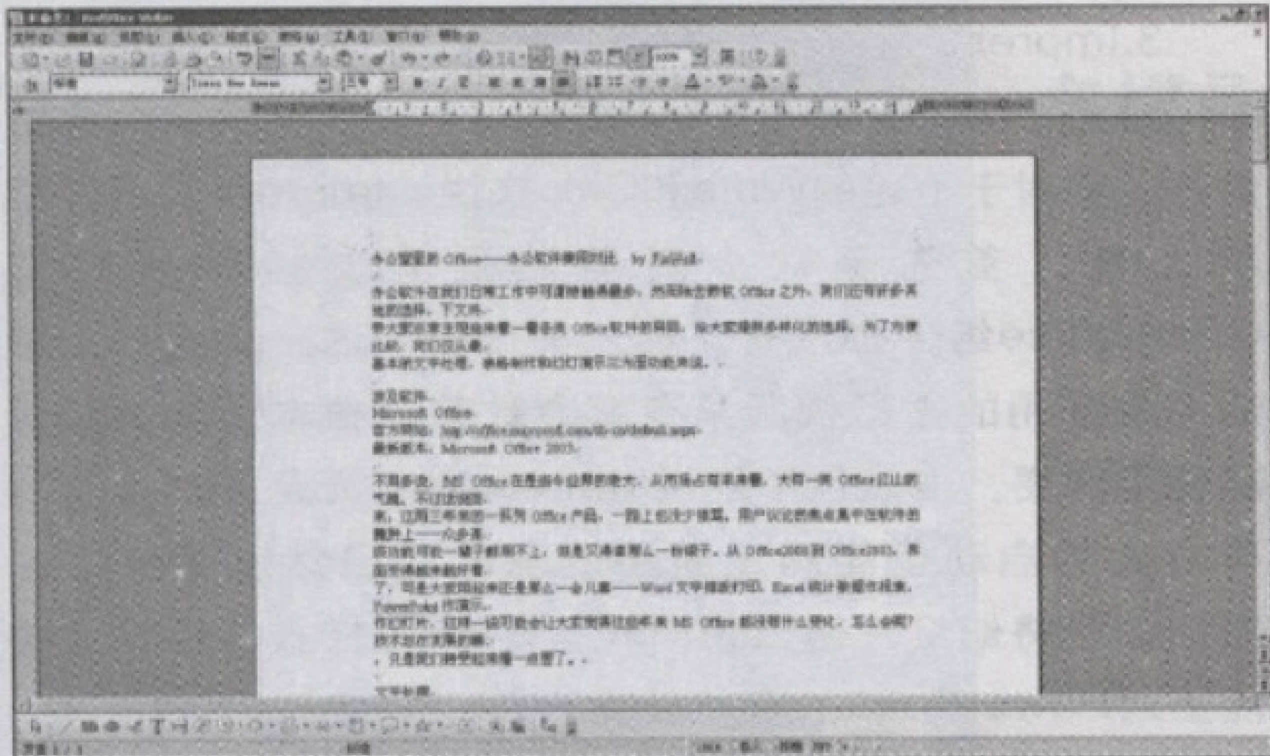


官方网站： http://ch2000.com.cn/

最新版本： RedOffice3.0

免费版本下载页面： http://ch2000.com.cn/download/index.htm

RedOffice同样是一款国产办公软件，它是在OpenOffice的基础上进行的开发，而后者是Sun公司成立的一个办公软件的开源组织。一说到"开源"自然离不开Linux，显然，RedOffice也是一款跨平台的办公软件，在Windows平台和Linux平台都有对应的版本。除了传统Office三大套件文字处理，表格制作和幻灯演示外，RedOffice还提供了类似于微软Visio的"绘图工具"以及自己的"数据库"程序——可以说在组件功能上，最接近MS Office系列的一款Office软件。



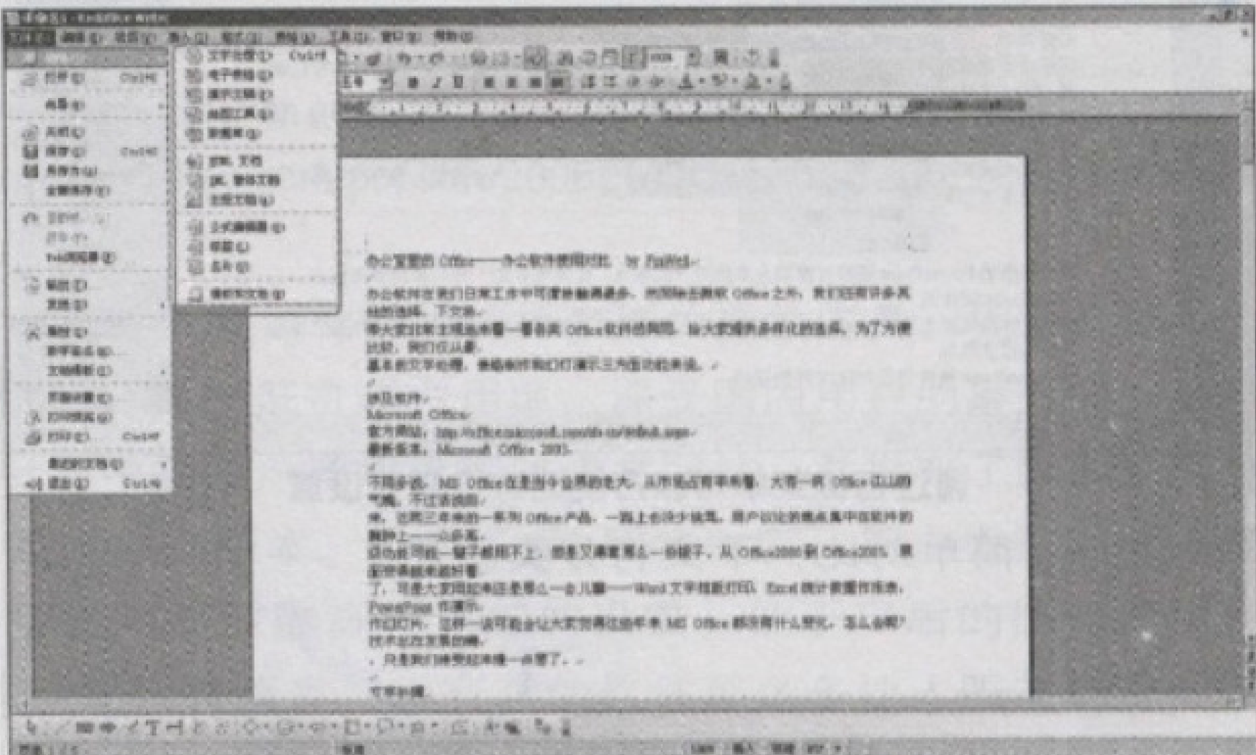
RedOffice的界面和OpenOffice几乎相同，只是其菜单字体经过了专门的美化

RedOffice给人的第一印象便是其界面对MS Office进行了模仿，但是还是有很大区别，某些常用按钮在用惯了MS Office的情况下，在RedOffice中一时半会还会找不到，新用户还需要一段时间的适应过程。

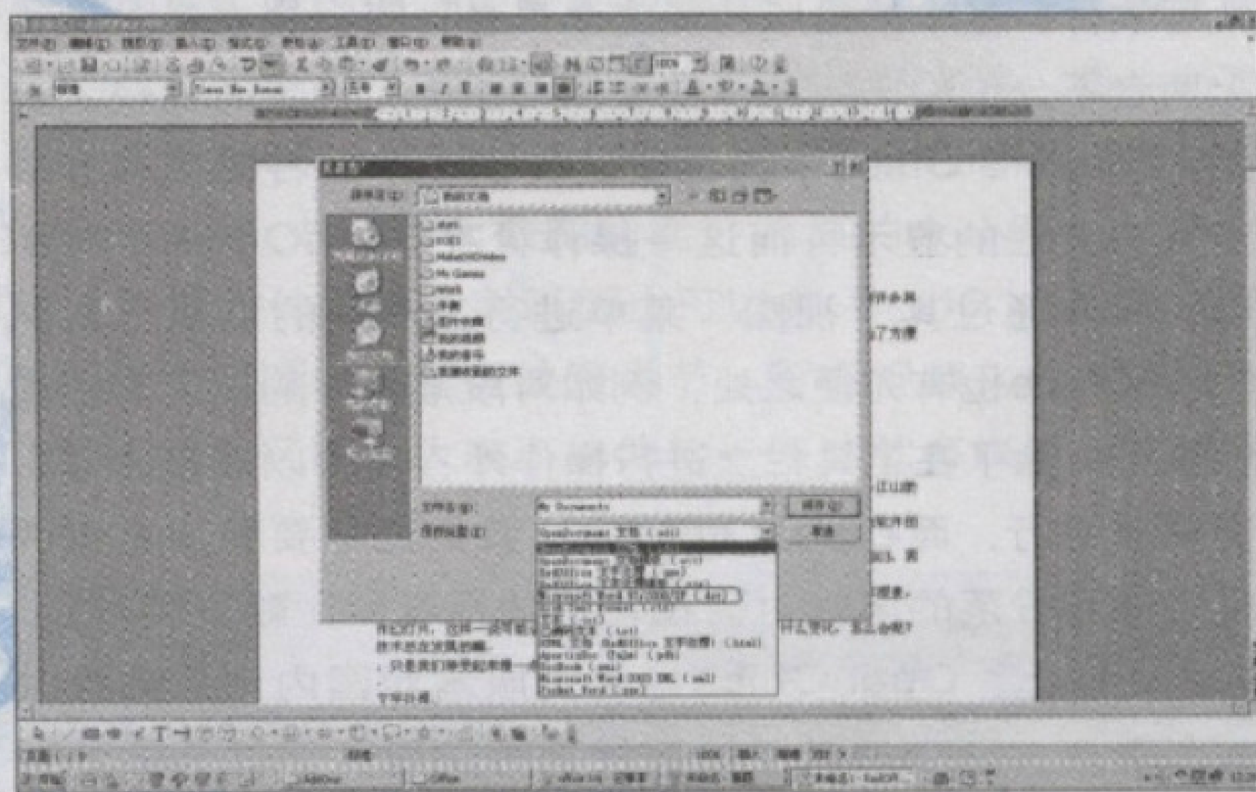
RedOffice的组件能具有单独的启动程序，这一点和MS Office以及WPS Office等传统办公软件相同，但和永中Office一样，也提出了“功能整合”的概念，在我们使用软件的过程中可以方便地调用其他组件程序——新建文档的时候，可以直接选择要新建文件的类型，例如文本文档，电子表格等，而无须再专门启动对应的程序——这个功能是MS Office所不具备的。

RedOffice的另一个特色是“主控文档”，该功能能够较好地实现协同办公，实现多人协助的文档处理。在当今对Office软件越来越高的协同办公要求下，RedOffice可以说比较好地迎合了有此类用户的需要，比如政府部门。

和其他非MS Office软件一样，RedOffice也存在和微软格式不兼容的问题。而且RedOffice自带的Open Document格式文件也不被其他办公软件所支持。好在RedOffice还可以将相关文件保存为MS Office支持的格式，例如.DOC等。



延续至OpenOffice的功能——通用的新建文件方式，仅图标有所改变



RedOffice支持文件以MS Office格式保存文档

五、开源先驱——OpenOffice



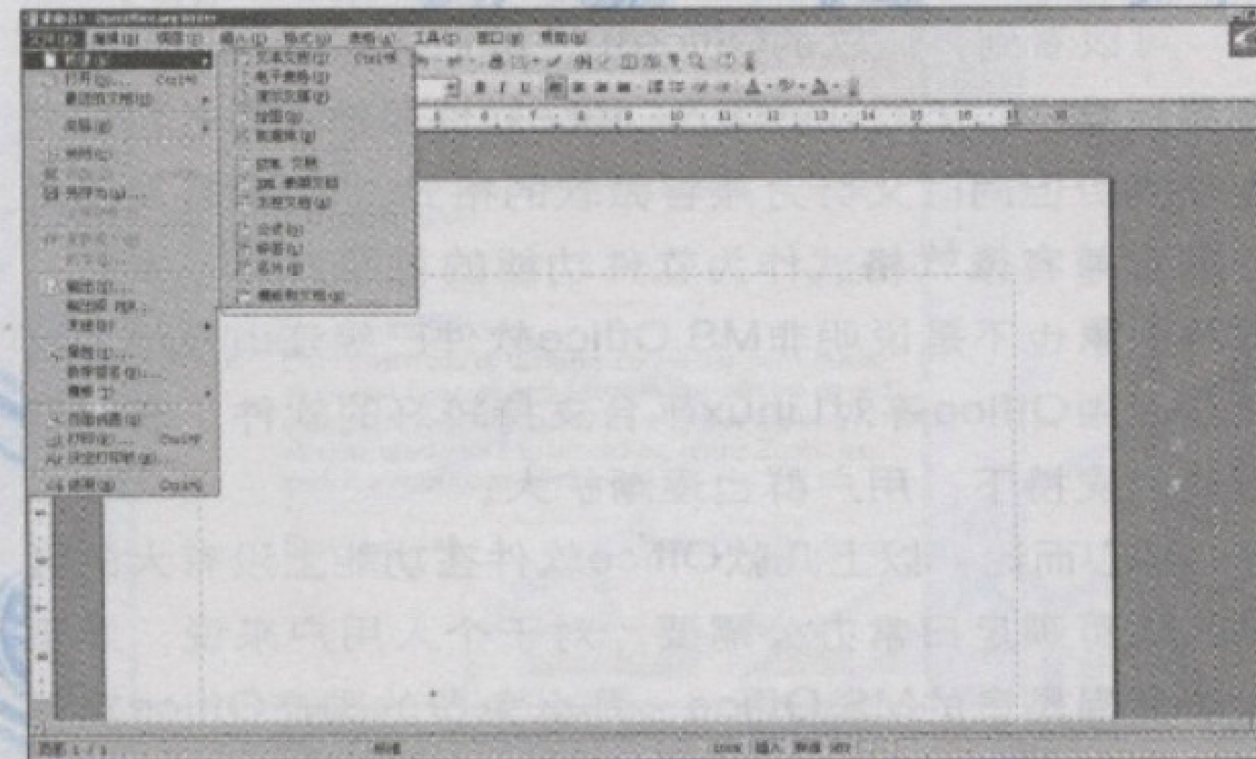
官方网站： www.openoffice.org

最新版本： OpenOffice.org 2.0.2

免费版本下载页面： http://download.openoffice.org/2.0.2/index.html

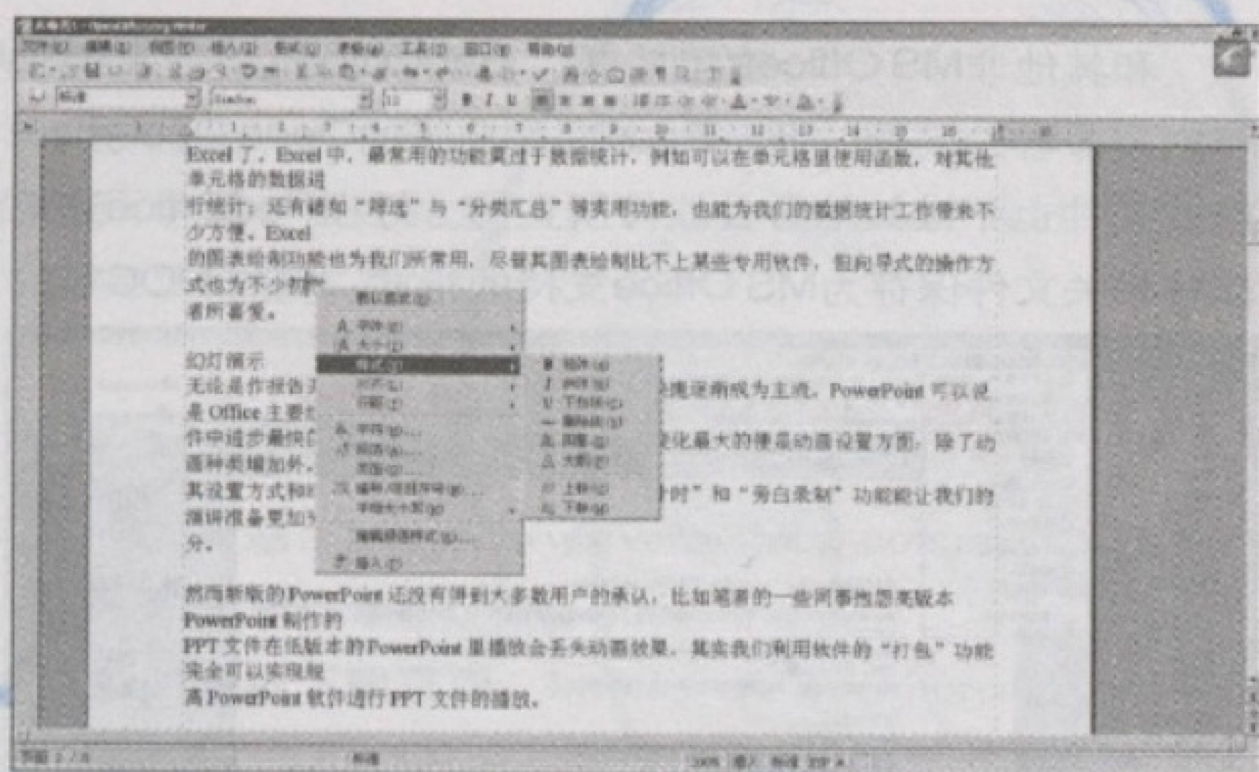
OpenOffice是开源办公软件的老大，由于其良好的跨平台性以及基于XML的Open Document文件格式，目前越来越多地受到了用户追捧。

OpenOffice基于Java语言，在跨平台方面具有得天独厚的优势。尤其是在Linux平台，OpenOffice是Linux系统下为数不多的大型办公软件之一。另外前面提到的Open Documnet文件格式，这是一种国际通行的基于XML语言的开放的文件格式，和软件本身无关——这一特性和MS Office的文件格式形成了鲜明对比，例如MS Word文件格式为.DOC，只有Word软件本身才能完全正确识别该类格式信息，其他软件则无法完全识别。可以说用OpenOffice编辑的文件，用任何一款支持Open Document格式的软件都可以阅读，甚至进行编辑。



OpenOffice可以统一创建各类文件——不必再单独启动相关程序

OpenOffice的最新版本2.0提供了简体中文版本。默认状态下的中文版本其菜单字体略小，看起来不太顺眼，好在能通过选项调整UI大小。OpenOffice的界面图标与MS Office有一些差别，可能初次上手的用户还需要短暂的适应。功能方面，OpenOffice同样体现了一个Office整合的概念——在任意一个OpenOffice组件中，我们都能直接新建或打开其他组件的程序，当我们进行上述操作时，相应的程序会被自动调用，而无需再单独启动对应的程序——这一点上相对于MS Office来说要方便不少。在经历了试用过程后，我们将OpenOffice和MS Of-



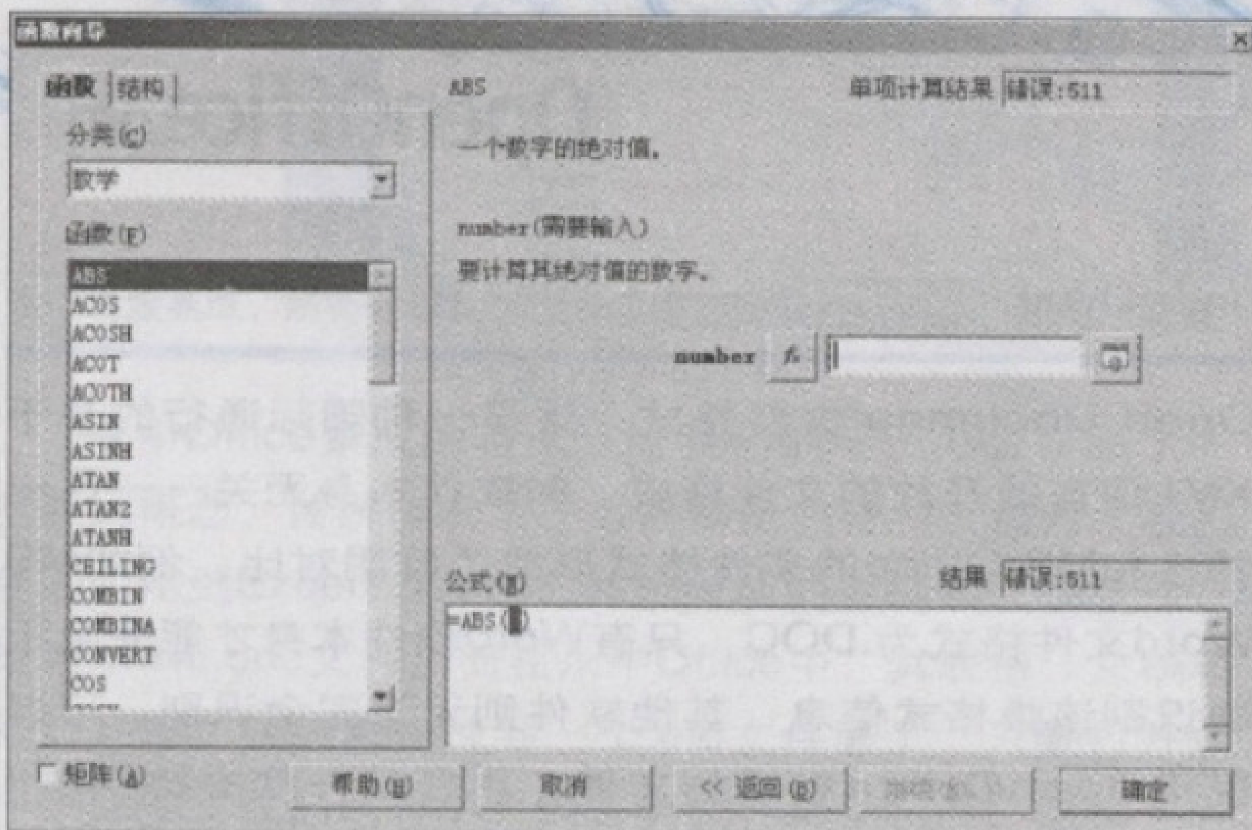
通过右键菜单可以方便地进行格式设置

fice进行了简单对比，下文将分类叙述。

1.Write

OpenOffice里的Write对应MS Offic的Word，为文字处理软件，基本的排版功能完全具备，可以说在基本功能上两者不分伯仲，而在一些使用习惯上，两者有着较大差别。例如MS Office中通过在工具栏上单击右键可以直接定义工具栏的显示，而这一操作，在OpenOffice中行不通，只有通过其“视图”菜单进行工具栏的设置。当然OpenOffice也有方便之处，例如对段落文字的一些常用属性设置，除了在工具栏上进行操作外，还可以直接通过右键菜单进行，而在MS Office中，我们还需要利用右键调出字体和段落的属性对话框才能进行设置，略显繁琐。

功能上，OpenOffice的中文版本对国内用户的需求有所考虑，例如提供了简繁转换等功能，但其他的如对一些中文版式的支持还不到位。非常期待OpenOffice在接下来的开发过程中考虑中文用户的特殊需要。



Calc的对话框都很“大气”，所有设置一览无余，例如这是函数设置的对话框

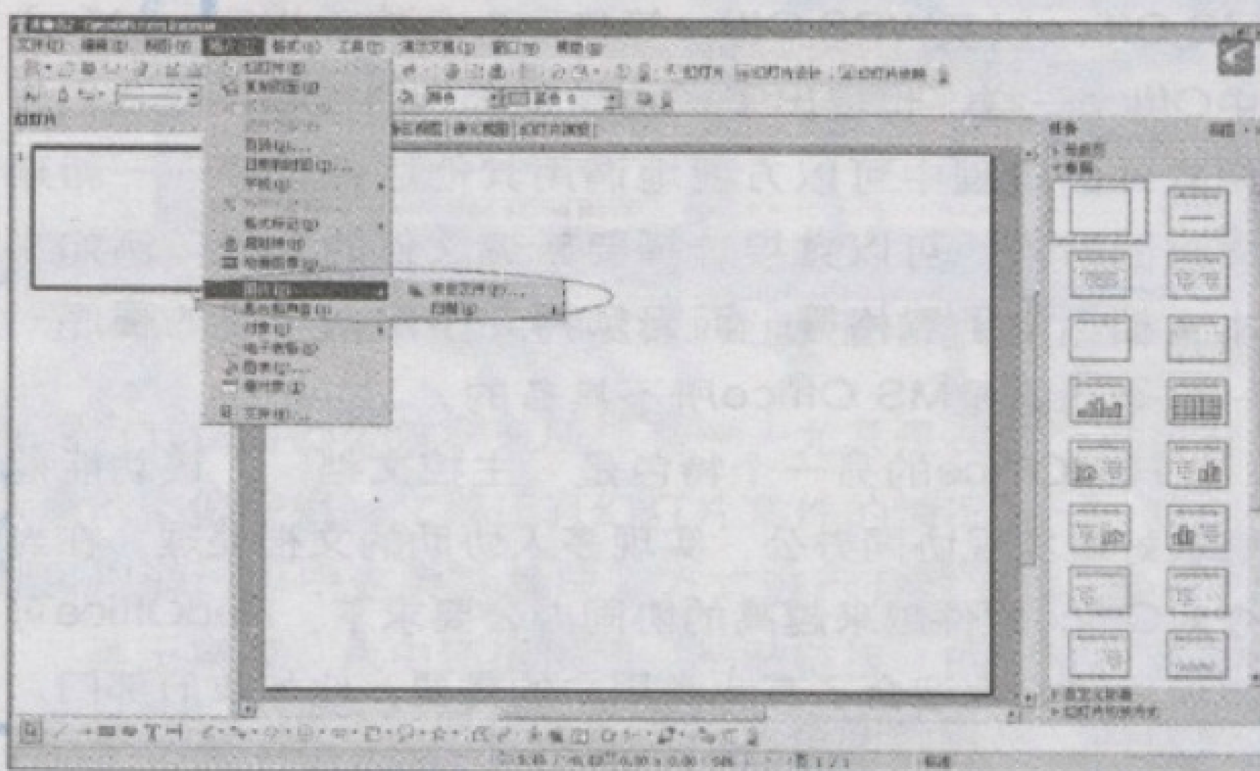
2.Calc

Calc对应MS Office的Excel。同样，Excel所具有的计算统计等基本功能Calc也同样具备，使用起来感觉Calc更适合新手——Calc的各类对话框都显得很大气，所有设置内容一览无余，和MS Office使用了较多的下拉菜单形成了明显区别。在使用的过程中我们也发现了一些Calc的方便之处，例如在Calc中我们输入数据后，直接点击“货币样式”按钮即可将数据设定为需要的格式，而在MS Office中，这样的操作必须在输入完数据回车确定之后才能进行。

3.Impress

对应于MS Office的PowerPoint，Impres用来制作幻灯片。相对于上述的Write和Calc来说，Impress的表现不尽人意。首先是缺少对剪贴画的支持（所有的OpenOffice组件都没有“插入剪贴画”这一功能），然后可供使用的主题模版只有寥寥数款，根本无法满足实际使用需要。当然也不是说Impress就一无是处了，其向导方式的启动也能满足新手的需要；虽然没有打包功能，但能将幻灯片输出为PDF、SWF等格式，也算在功能上对PowerPoint的有益补充。

OpenOffice还有诸如Base数据库（对应Access）、Draw（对应Visio）以及专用的公式编辑器Math，限于篇幅就不一一介绍了。其中值得一提的是公式编辑器Math，可以将编辑好的公式单独保存为单一文件，然后通过OpenOffice的其他组件随时调用，这种方式增加了公式的重复利用率，比MS Office的公式编辑器功能要强大一些。



缺少了插入剪贴画功能，让幻灯片制作显得十分拘束

总的来说，OpenOffice已经在功能上逐渐接近MS Office尤其是在文字表格处理方面，其他的一些组件功能还有待加强。当然从某种程度来说，将OpenOffice和MS Office进行比较是毫无意义的，因为前者可以随时供用户免费下载全功能版本，而后者嘛，价格自然是不菲的。从微软Office12Beta版来看，微软重大的改变如XML格式、Office整合等OpenOffice早已实现。

六、小结

可以看到，微软的Office用户群巨大，已经日渐成为业界标准。以上的几款国产Office软件虽然都有各自的文件格式，但同时又努力兼容微软的格式，WPS甚至已经将完全兼容微软格式作为软件功能的首要目标。当然，这种现象也不是说明非MS Office软件已经江山丧尽了，诸如永中Office等对Linux平台支持较好的软件，在政府采购的支持下，用户群也逐渐扩大。

平心而论，以上几款Office软件在功能上没有大的区别，均可满足日常办公需要。对于个人用户来说，如果无法负担昂贵的MS Office，那么免费的国产Office软件个人版或许是个不错的选择。

工具快报

笔者是一个很关注软件更新的下载狂人，然而最近发生的两件事却令笔者感到非常郁闷和失望。大家都知道，《工具快报》栏目是以介绍国外最新软件为主的，笔者也非常喜欢给大家推介那些优秀软件的官方简体中文版本，毕竟国人还是对中文界面感到亲切。近日，WinDVD 7接连发布的两个版本更新都没有提供官方简体中文版本，而深受国人喜爱的著名刻录软件Nero 7的两次版本更新也把简体中文版本排除在外——这些举动在以往是从来没有过的。也许不少软件爱好者会感到失望甚至愤怒，但这两款软件在国内没有正版销售却是不争的事实。我们崇尚“共享”“免费”的互联网精神，但这绝对不能成为“我用盗版我自豪”的借口。

■河北 李岩

本栏目推荐的所有软件均可在“华军软件园”《大众软件》合作专区下载，专区首页：http://www.newhua.com/popsoft/。



多媒体播放新锐——Gom Player

□类型：多媒体播放　□版本：2.0官方简体中文版
□大小：5.46MB　□性质：免费
□平台：Win98SE/2000/XP/2003
□主页：http://www.gomplayer.com.cn
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200611/GOMPLAYERCNSETUP.EXE

Gom Player是一款来自韩国的优秀多媒体播放工具，凭借其全面的功能、简洁明快的界面和低资源占用率，深受国内用户的喜爱。近日，其开发商专门针对中国用户开启了简体中文网站，并发布了国人期待已久的正式官方简体中文版本。安装Gom Player后，用户根据自己的需要和电脑硬件配置对播放器进行详细的设置，便于日后的操作使用。Gom Player的界面相当清爽，没有其他软件那么多让人眼花缭乱的按钮和链接，用户可轻松进行各种播放操作和参数设置。Gom Player内置多种视频/音频解码器，具备自动查找解码功能，支持目前大多数多媒体文件格式；支持BT或“电骡”等P2P软件下载的损坏文件、因中断页传送完成的文件、索引损坏的AVI文件的播放；可将视频画面存为JPG和BMP格式的图像文件，支持连续截图功能；画面的大小可以50%、100%、150%等比例进行伸缩，同时画面也可以4：3、16：9或其它任意比率进行调整；播放速度也可进行快慢调节；可在视频文件中仅提取音频文件或反复听取特定区间。大家不妨体验一下这款多媒体播放新锐的独特魅力！

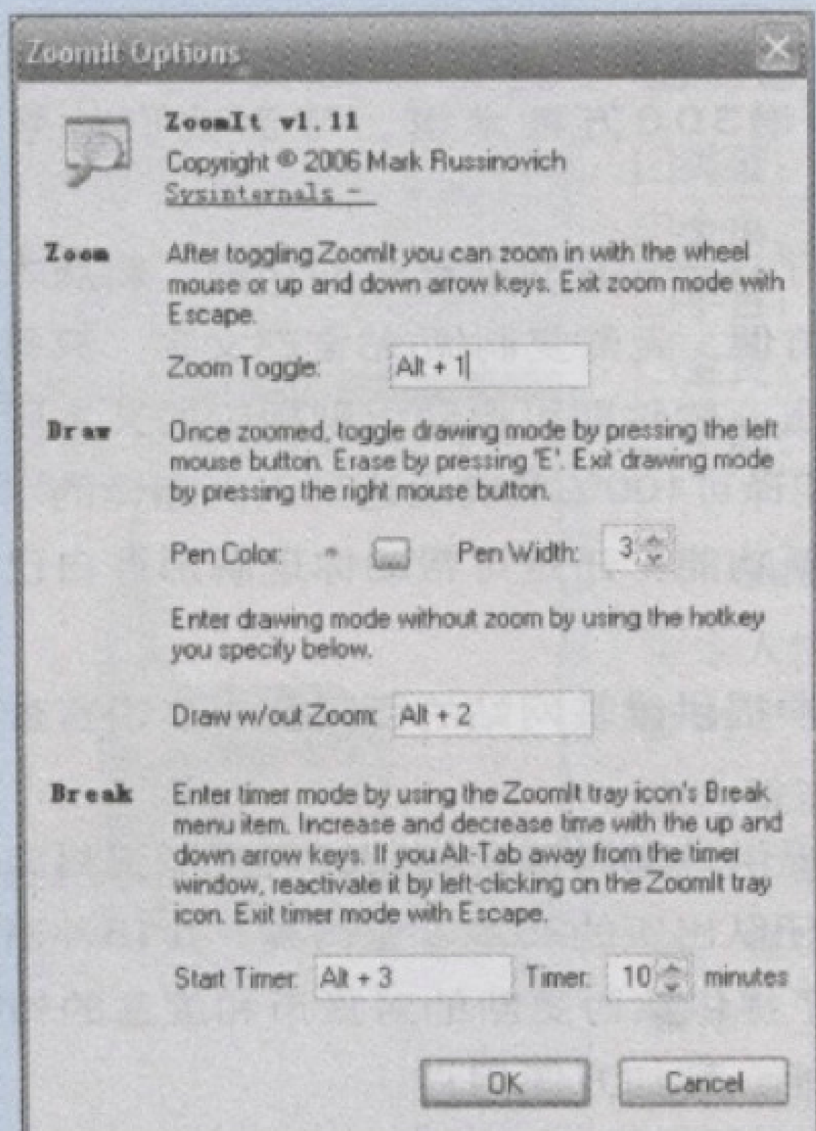




有看电视的感觉

演示好助手——ZoomIt

□类型：系统增强　□版本：1.1
□大小：35.8KB　□性质：免费
□平台：Windows
□主页：http://www.sysinternals.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200611/ZoomIt.zip



比微软放大镜好用多了

虽然Windows附带的“放大镜”程序具备放大屏幕内容的功能，但在很多演示过程中却不能让人满意。今天给大家推荐的ZoomIt是一款让笔者颇为震惊的一款小工具——只有30多KB，无需安装即可使用，其强大功能却与其“苗条身材”形成鲜明对比。打开软件主界面，我们可对“放大”“划线”和“休息时间”进行热键设置，设置完毕后按下相应热键即可迅速激活相应功能。值得一提的是“划线”功能，在进行演示时可针对重点进行勾画、作辅助标记，非常实用；而利用“休息时间”可全屏显示培训休息时间（可根据需要进行设定）倒计时，非常体贴。麻雀虽小，五脏俱全——这就是给ZoomIt最贴切的评价。推荐大家试用！

让图像“活”起来——Nero PhotoShow Express

□类型：图像管理　　□版本：4.0
□大小：4.11MB（另需在线下载29.52MB的安装文件）　　□性质：免费
□平台：Win98SE/2000/XP
□主页：http://www.nero.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200611/neroPE.exe

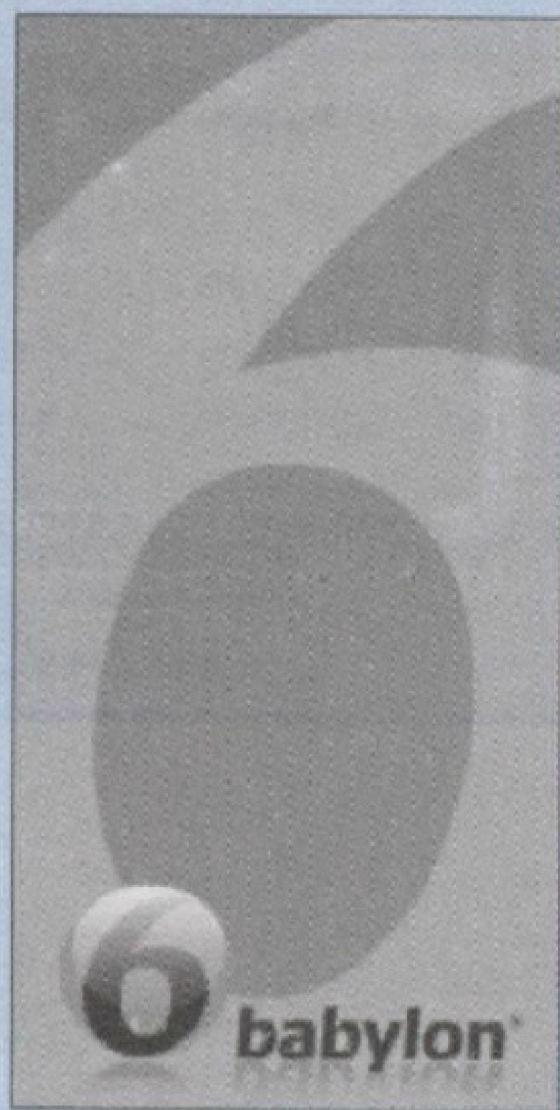


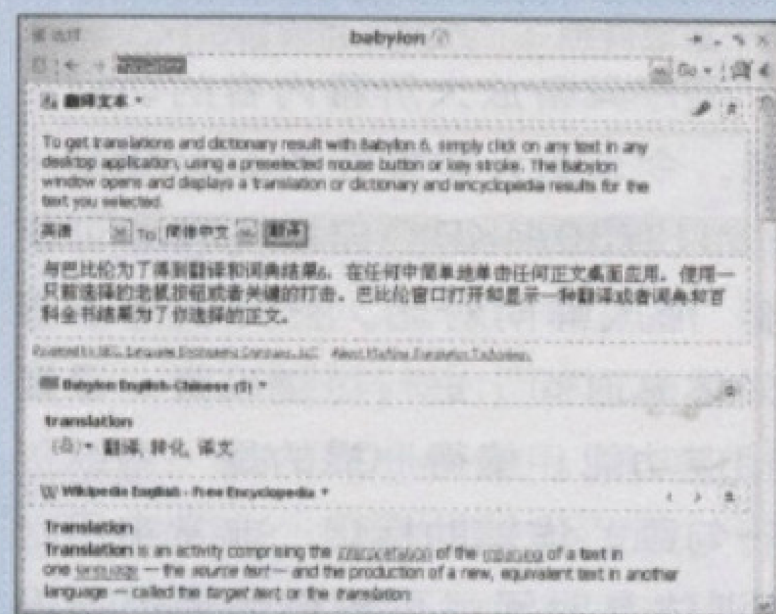
Nero PhotoShow Express是由德国Nero AG公司（Nero的开发者）为广大个人用户提供的一款完全免费的图像管理工具，虽然功能没有其商业版本Nero PhotoShow Deluxe那么丰富，但对一般用户来说也绰绰有余。Nero PhotoShow Express的界面非常漂亮，用户可根据自己需要，选择“管理”“制作”和“共享”等3项操作，每个功能模块都有人性化的帮助提示，使户迅速熟悉各种操作。利用该软件，可方便地对图像进行管理、搜索和浏览，还能对图像进行如旋转、剪裁、去红眼、添加有趣的动画特效、文本注释等编辑处理；可快速地制作出精美的电子相册（带有音乐和动态过渡效果）、屏保和动态桌面；另外，利用软件的强大共享功能，还能将自己的作品发送给其他人欣赏。即使跟老牌图像管理软件ACDSee相比，Nero PhotoShow Express也毫不逊色，强烈推荐大家试用！


Nero还会开发什么软件？

网络翻译小专家——Babylon

□类型：翻译软件　　□版本：6.0英汉互译版
□大小：7.41MB　　□性质：共享（30天试用期）
□平台：Win2000/XP
□主页：http://www.babylon.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200611/Babylon6.exe




翻译软件也可小巧

Babylon是世界著名的词典与语言翻译软件，利用它可快速翻译电子邮件、网页、文档以及更多内容。只需选择要翻译的单词或文本，按下设置好的热键，会立刻弹出一个显示查询结果的小窗口。Babylon还拥有大量语言词典、术语表以及转换工具的资料库，用户可根据自己需要有选择地进行下载。近日，酝酿许久的全新Babylon 6.0版本正式发布。新版本增加了文本翻译功能，可获得更好的查询结果，提供包括维基（Wikipedia）目录的百科全书查询，改进了拼写检查功能，新增300万条术语。下面我们就来看看Babylon 6.0的亮点。

文本翻译：Babylon 6.0终于实现了这一用户企盼已久的功能。新版本支持18种语言的文本互译，使用起来非常方便。无需复制/粘贴全部文字，只需对着待翻译文本的任意单词用取词热键点击，软件即可自动识别相应的文本段落并快速进行翻译。虽然它没有任何机器翻译可100%准确或达到人力翻译的水准，但这项基于最先进的文本翻译技术的新功能，还是可帮助你理解那些自己不熟悉的语言编写的文本。

维基目录：Babylon 6.0现在为用户提供维基网站的百科全书多语言查询，共有9种语言和350多万篇文章。

50种语言翻译：Babylon 6.0目前提供对50种语言和1200种来源资料库的查询，资料库包括由Babylon自己的语言团队出版的25本专业词典，共13种语言。

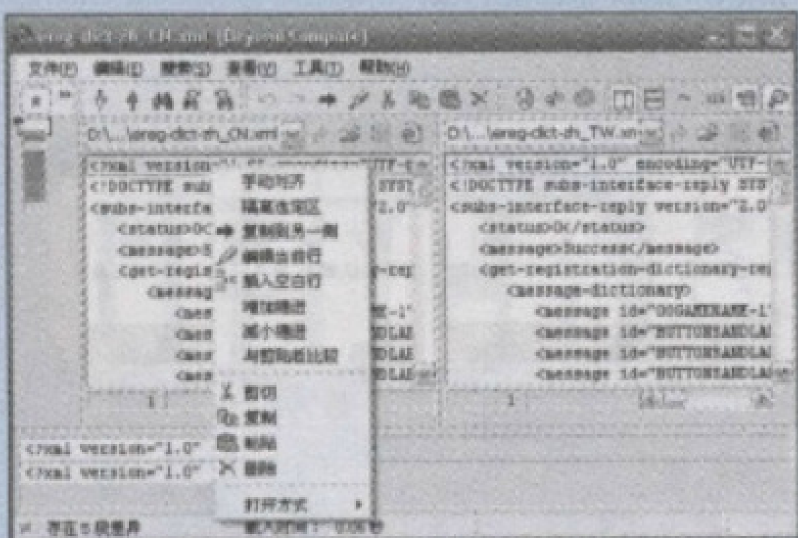
增强的单位转换功能：新版本除了提供实时更新的对货币和度量的转换功能，还新增对世界各地时间的转换功能，更加方便用户。

在沉寂了2年之久后，横空出世的Babylon 6.0带给喜爱它的用户太多的惊喜。相信你在用过这款小巧精悍的翻译软件后，就会彻底爱上它！

快速对比——Beyond Compare



□类型：数据对比 □版本：2.4官方简体中文版
□大小：2.11MB □性质：共享（30天试用期）
□平台：Win9X/NT/2000/XP/2003
□主页：http://www.scootersoftware.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200611/beycmpsc_060421.exe

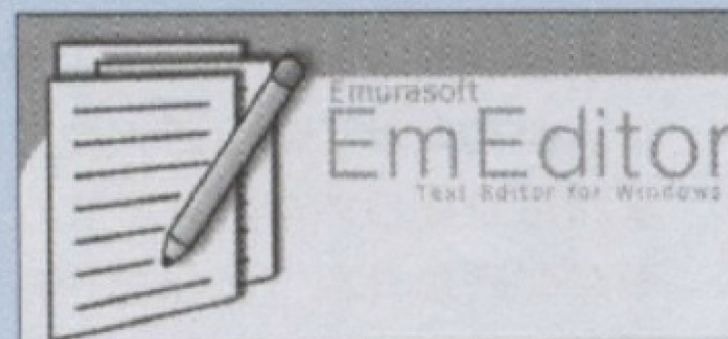


查找重复文件，节约磁盘空间

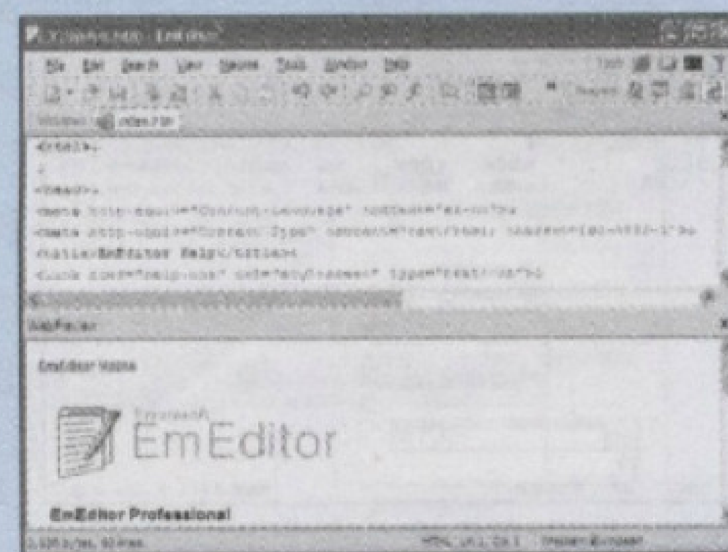
Beyond Compare是一款优秀的文件及文件夹对比工具，软件内建文件浏览器，方便用户针对文件、文件夹、压缩包、FTP网站之间的差异对比及资料同步。你可使用它管理程序源代码、保持目录同步、比较程序的输出结果及验证所刻录的光盘复制的精确度等多种操作。官方还提供了Beyond Compare的简体中文版本，国内用户还可参考其中的详细中文帮助文件熟悉各种操作。软件的使用也非常简单，只需选择要比较的两个文件和文件夹，Beyond Compare就会自动打开一个左右对照的窗口对选择的两个对象进行比较，并将比较结果显示出来。值得一提的是，Beyond Compare支持脚本处理和插件功能，用户可到其官方网站下载各种文件浏览查看插件，增强软件的功能。最新的2.4版本增加了一个全新的FTP库，在文件夹浏览器中增加了一个完整的资源管理器关联菜单。

编辑利器——EmEditor Professional

□类型：编辑工具 □版本：6.0 Beta
□大小：1.82MB □性质：共享（30天试用期）
□平台：Win2000/XP/2003
□主页：http://www.emeditor.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200611/emed600b2epx.msi



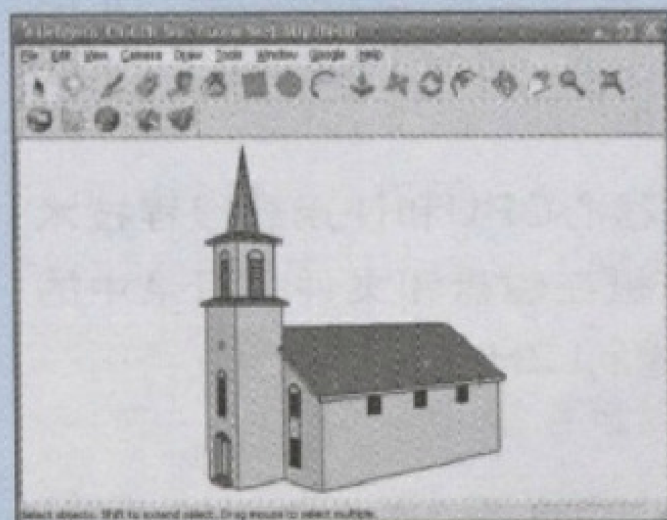
EmEditor Professional是一款深受广大用户喜爱的编辑工具，软件功能强大，使用起来方便灵活，获得了严格的“Designed for Windows”徽标认证，通过插件支持，可实现各种增强功能。在推出5.0版本近半年后，全新的EmEditor 6.0 Professional又呼啸而至。新版本增加定制栏，通过该功能，那些如概要显示、网页预览和搜索栏等实用的插件就可得到更好的应用；对标签功能进行了增强；新增快速启动功能，通过从托盘图标启动可显著加快EmEditor启动速度；增加对除了JavaScript和VBScript之外的其他活动脚本预览的支持；在定制对话框中新增快捷图标标签，允许用户显示或隐藏托盘图标；改变了当前文件夹管理算法，解决了以前使用过的文件夹不能被删除的问题。



比记事本好用，比Word小巧

Google送上的免费礼物——Google SketchUp

□类型：3D设计 □版本：5.0
□大小：19.1MB □性质：免费
□平台：Win2000/XP
□主页：http://sketchup.google.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200611/GoogleSketchUpW-EN.exe



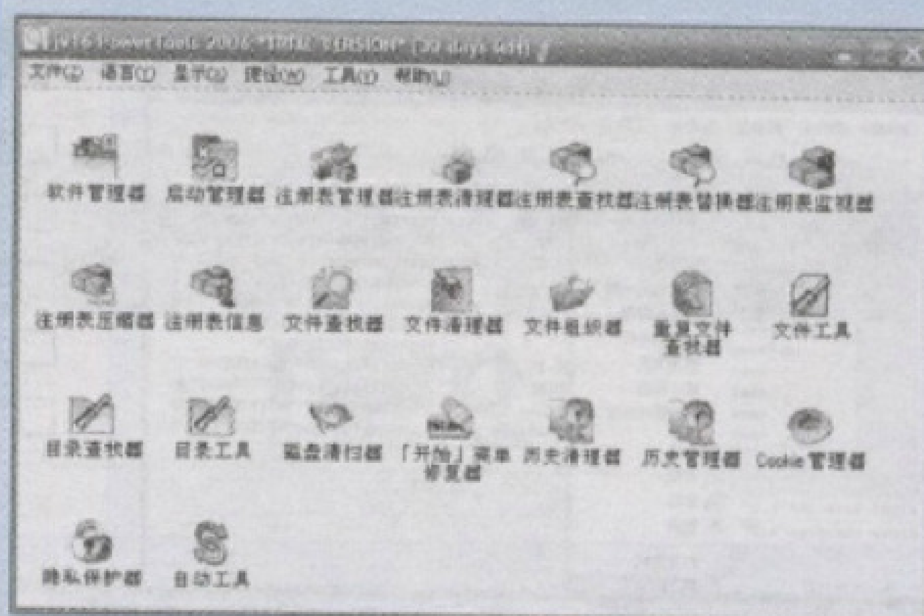
用软件创造梦想

SketchUp是一款业界著名的优秀3D设计软件，其试用版本只能使用8个小时，非常令人惋惜。然而最近的一则新闻却给大家带来了惊喜——Google正式收购了其开发公司，而针对个人用户的免费版也随之发布。Google SketchUp的使用非常简单，并且内置通俗易懂的入门教程；利用其内置的简易工具，可轻松创建房屋、装饰等3D模型；软件能把3D场景以NPR手绘风格化渲染输出，可用来代替大量重复背景的绘制；在Google SketchUp中建模有一种轻松随意的感觉，更多是多边形和几何对象的操作，上手极快；另外，软件直接支持输出到Google Earth，用户可将自己制作的地标作品提供给世界各地的Google Earth爱好者。虽然Google SketchUp免费版本同Pro版本相比在功能上有一定的缩水，但应付一般的设计工作还是绰绰有余的，推荐各位3D设计爱好者试用！

系统优化军刀——jv16 PowerTools 2006

□类型：系统增强 □版本：1.5.2
□大小：2.11MB □性质：共享（30天试用期）
□平台：Win98/NT/2000/XP
□主页：http://www.macecraft.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200611/jv16pt_setup_hb.exe





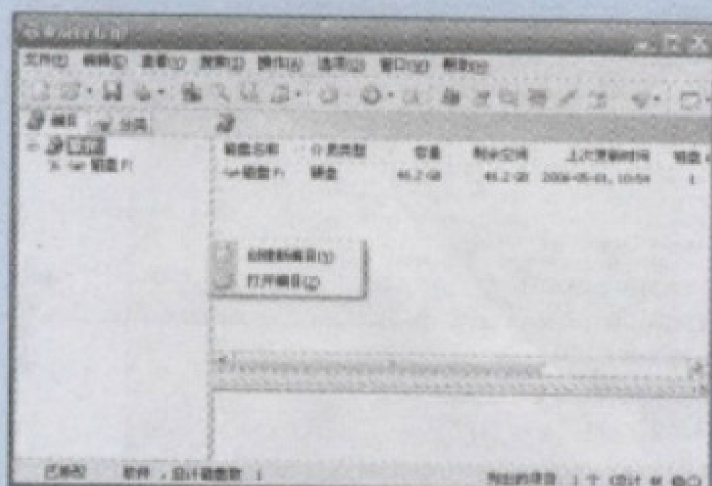
优化软件的又一选择

jv16 PowerTools是由Macecraft Software公司开发的一款多功能系统优化设置软件，内置多种实用的功能模块，能对PC性能进行最优化设置。软件界面简单大方，支持包括简体中文在内的多国语言界面显示，另外还具有方便的在线检测升级功能。最新推出的jv16 PowerTools 2006增加了大量新功能和新组件：新增启动管理器，可查看所有随Windows自动启动的程序和进程，并根据需要进行禁用和终止操作；新增“注册表信息”，可显示注册表中存储的数据量等信息；新增注册表压缩器，可快速简便地对注册表进行压缩操作；新增文件工具，可将各种文件直接拖拽到窗口中，进行如加密、销毁和批量命名等操作；新增目录查找器和磁盘清扫器（可将制定磁盘进行擦除操作）；对原有各功能组件进行了改进和增强，如注册表清理速度提升50%、精确度提升10%。

文件管理柜——Where Is It

□类型：信息管理 □版本：3.72
□大小：4MB □性质：共享
□平台：Win9X/NT/2000/XP
□主页：http://www.whereisit-soft.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200611/where373.zip





下载爱好者的福音

伴随着从网上下载的各种文件数据资料的增多，收藏的光盘数目也不断增长，如何快速方便地对它们进行管理就非常让人头痛。这里给大家推荐的Where Is It是一款出色的文件/光盘资源管理工具，可帮助你消除上述的烦恼。该软件采用目录卷的方式管理文件资源，用户可根据自己需要建立多个目录卷用于保存不同类型的文件或光盘；Where Is It会对你指定的文件/光盘进行快速扫描并记录所有的文件、目录信息，建立数据库；可为常见压缩文件内的文件建立索引；支持将文件注释作为鼠标停留的气泡提示；支持自动添加.diz和.nfo文件内容到注释；数据库索引允许“增量”“差异”“插入”更新；支持文件比较和内容比较功能；具备多种方便快捷的查找方式，可快速寻找所需内容。最新的3.72版本改进了对ClearType显示技术的支持，改进后的扫描引擎性能和稳定性大为提高，另外修正了上一版本中的一些Bug。

官方简体中文语言包下载地址：http://www.whereisit-soft.com/languages/ver30/Chinese.exe

软件升级快报

Google桌面3.0：Google出品的功能强大的桌面搜索工具。新版本增加了辅助工具栏浮动功能；扩展了桌面搜索范围；添加了高级搜索表；可锁定桌面搜索，防止其他人进行搜索。下载地址：http://desktop.google.com/zh

WinRAR 3.60 Beta：老牌压缩工具。新版本提高了在有数个CPU、多核心CPU和使用超线程技术的CPU的计算机上的压缩速度；改进了对Unicode的支持；可显示文件夹树面板在磁盘和文件夹目录中的导航；“重命名”命令也能处理ZIP压缩文件了；添加了对使用“-lh7”算法创建的LZH压缩文件的支持……下载地址：http://www.rarlab.com/download.htm

MemoriesOnTV 3.0：优秀的电子相册光盘制作工具。新版本增加对64位ZIP文件格式，从而支持大小超过2G的ZIP文件；修正了DVD-RW擦除功能等问题。下载地址：http://www.picturetotv.com/file/motv301.exe

WinAce 2.61：功能强大的压缩工具。新版本对用户界面进行了改进和修正，更新了对其他压缩格式的支持，新增对ZIP64格式（文件大小可达4G）的支持。下载地址：http://www.winace.net/files/wace261i.exe

Microsoft Office Word 2003

Office应用实例之文档保护

■北京 寒

Office的各种文档如今已成为资料保存的重要手段，Word保存文档，Excel保存数据，PowerPoint保存报表，大家都已习惯了。不过，资料的安全性始终是一个让人担心的问题，不知道会不会被别人随意修改，而保密资料更不能让别人看到。对于一般安全性要求不高的文档，利用Office自带的安全措施就完全足够了。

一、密码设置

密码是目前最常用的加密手段，虽然已有不少所谓的专业人士认为密码并不可靠也不人性化，但仍然没有提出一个更加安全并可广泛使用的方案。相传微软正在研究人体识别技术，不过尚处于初级阶段。

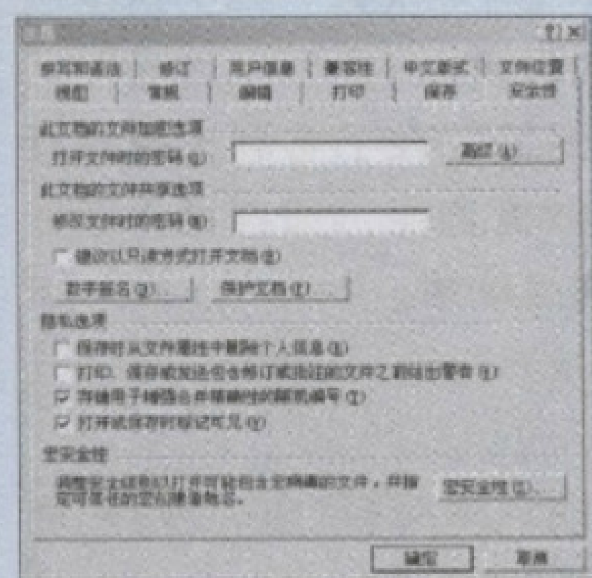


图1

微软Office本身提供不错的密码保护，并且其权限设置也算合理。在Word中点击"工具"→"选项"打开选项窗口，进入"安全性"页面（**图1**）。这里可设置文件打开密码和修改密码，点击"高级"还可设置加密类型（**图2**），这些类型最多可支持128位密码，不过多对于一般用户来说完全没有实用性，一般人是不会使用这么长的密码，虽然长密码难以破解，但也容易遗忘。如果只设置修改密码，那么任何人都可打开文件，但进行修改得需要输入密码。对于需要公开但又不允许随意修改以免引起误会或纠纷的文档，可添加修改密码。不过这里一共只可以设置两个权限，对于一般用户完全够用，但某些特殊要求还是无法满足，需要通过其他手段完成。

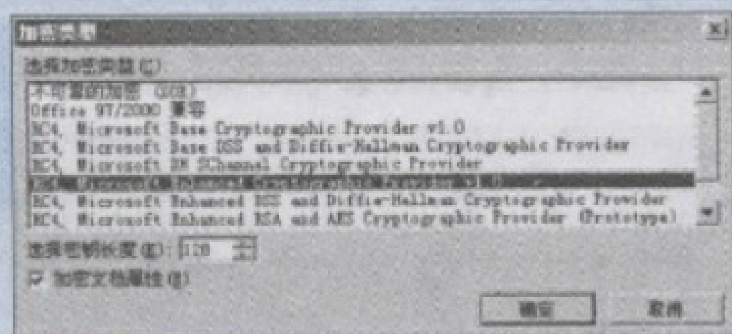


图2

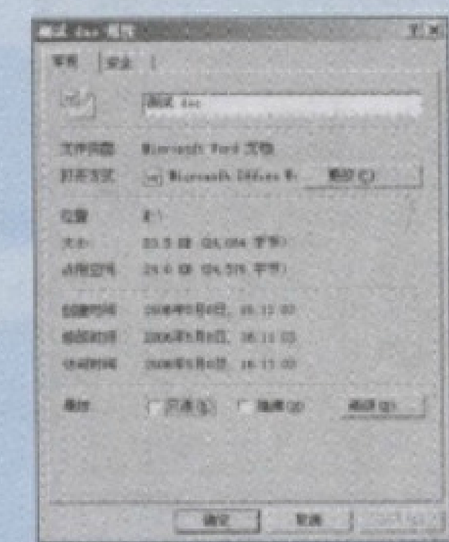


图3

针对Office文档中包含的个人信息可能泄露机密信息，可在"隐私选项"中勾选"保存时从文件属性中删除个人信息"。这样设置后的文档文件点击右键选择"属性"是看不到摘要信息的（**图3**），当然也不能从其他常规方法查看，能保护个人隐私。

二、保护文档

Office中还有很多功能，其中批注是办公时交互信息的重要手段，对于你的信息文档可给上级或其他人浏览并给出意见，在不打乱已有布局和修改已有信息的基础上，添加批注无疑是非常好的选择。这样就需要给原文和批注分别添加密码以防止随意修改。

点击"工具"→"保护文档"，Office2003的话就会在右边出来对话窗口（**图4**），这里可进行更详细的设置。这里的设置是根据用户进行判定是否允许修改，例如只允许对文章进行批注，则勾选"2.编辑限制"下的"仅允许在文档中进行此类编辑"，后面的下拉菜单即变为可选。点开菜单选择"批注"，即限定了对文章内容的保护，所有的人都可添加批注但无法更改原文。而对于调查文件、考试等的电子文档，制作出特殊的窗体如单行输入框（**图5**）、下拉菜单用来给阅读者使用和回答问题，这时候就可锁定内容而让输入框可编辑。第一步"格式设置限制"是针对不同的格式进行加密（**图6**），意义不如编辑限制，同时操作类似，这里便不多讲。

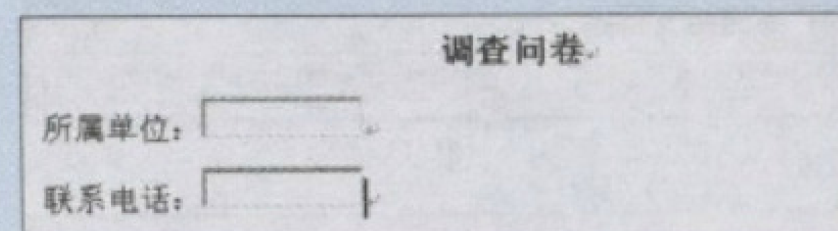


图5

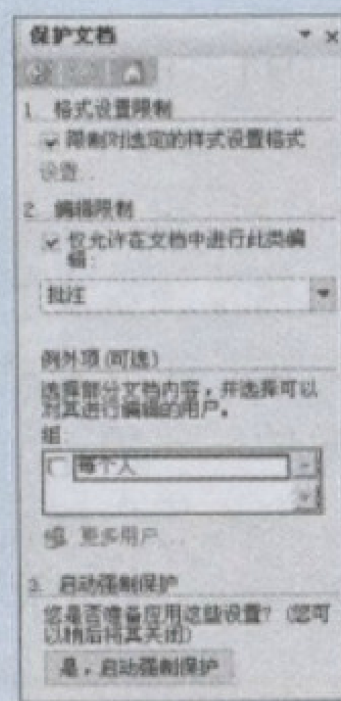


图4

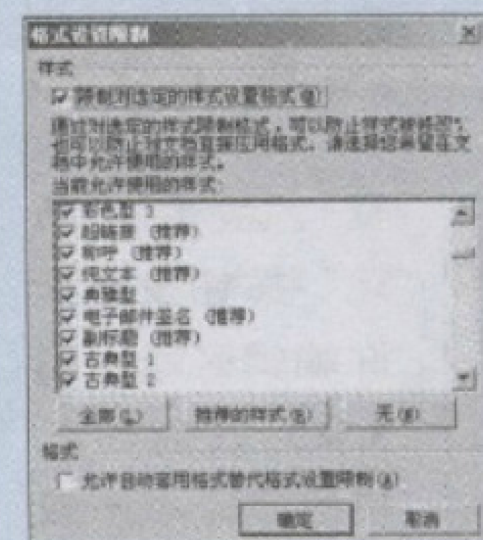


图6

所有设定完成后，进行第三步"启动强制保护"，也就是使上面的设置生效并设定取消这些限制的密码（**下页图7**）。这里可以使用密码进行权限验证，为了方便用户，微软还提供验证服务，就是下文将要讲述的"限制权限"。不过这需要安装Office 2003中的"信息

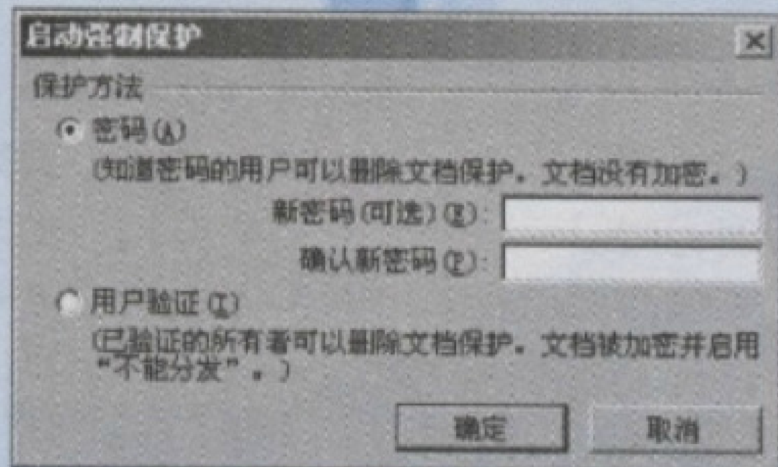
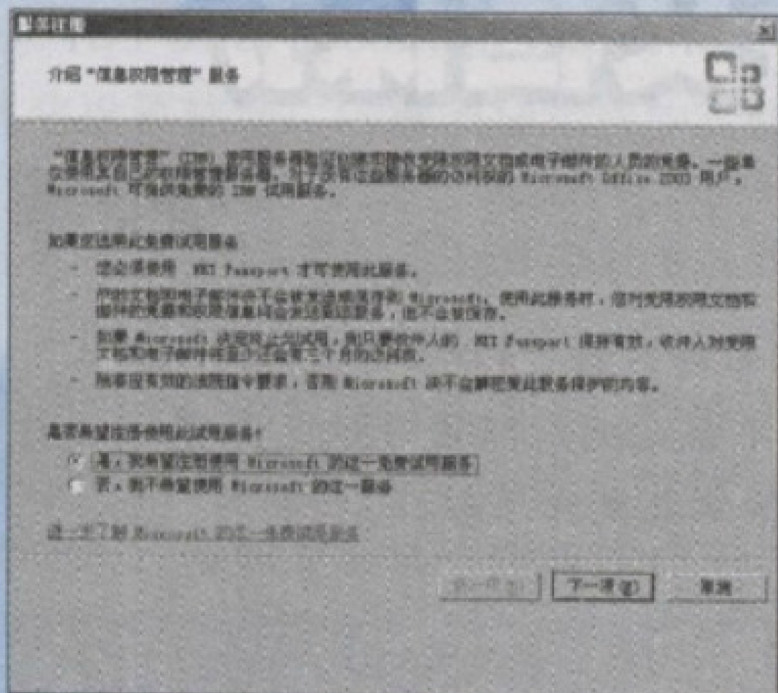


图7


图8

权限管理（IRM）”模块，没有安装的用户可通过Office自己的提示添加此模块（**图8**）。

其实这种问卷类的文档使用Excel制作更加方便，如图是一个调查问卷的开头（**图9**），当然，各项名称是不能更改的，其他任何人可以修改的只是后面需要填写的单元格

	A	B	C	D
1	姓名		年龄	
2	联系地址		联系电话	
3				
4	1. 参见何种考研辅导	研究生入学考试公共课	MBA联考	MPA联考

图9

（B1、B2、D1和D2等），这时候可对每个单元格单独设定。点击“工具”菜单的“保护”→“允许用户编辑区域”打开对话

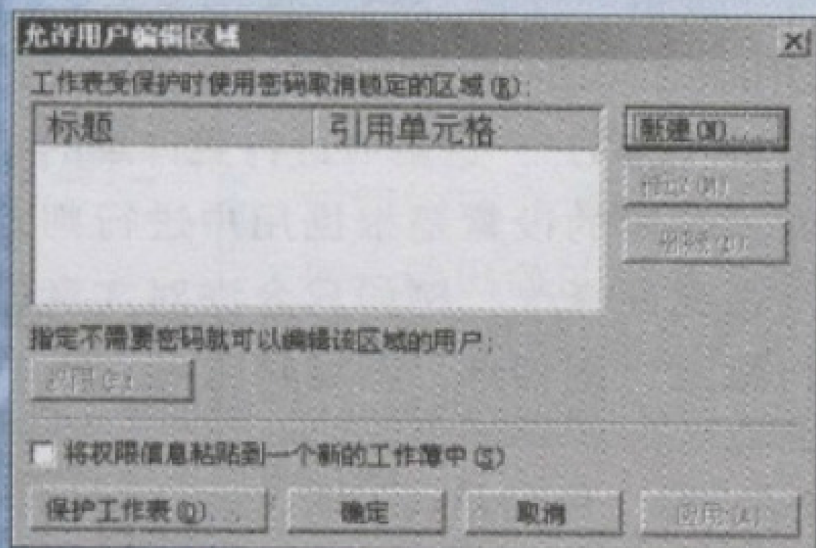


图10

	A	B	C	D
1	姓名		年龄	
2	联系地址		联系电话	
3				
4	1. 参见何种	新区域 =B1, B2, D1, D2		MPA联考

图11

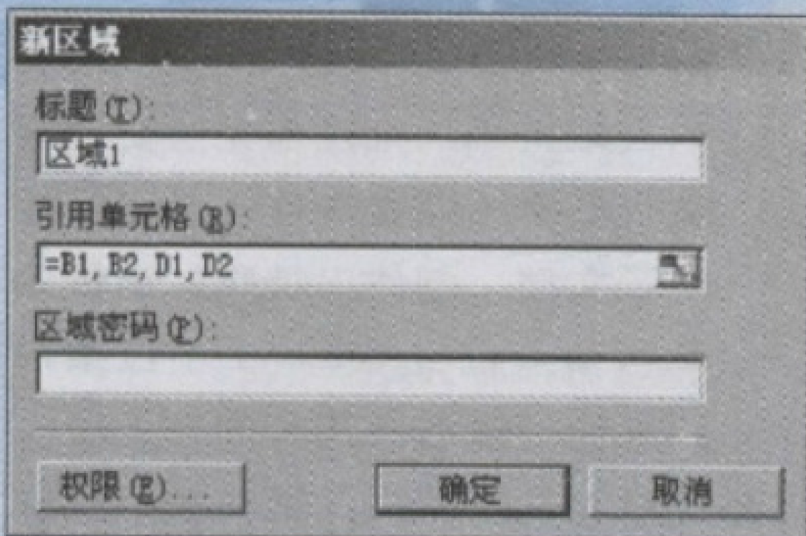


图12

框，点击“新建”按钮设置允许编辑区域（**图10**），其单元格的选取与一般相同，只要点击在“引用单元格”后面选取按钮，然后在工作表中用Ctrl/Shift结合左键选取即可（**图11**）。之后还可设定区域密码（**图12**），不同区域允许更改的人是不一样的，持有密码的用户才可填写对应的单元格，例如考试时分数一格只能由持有密码的老师更改，学生是不被允许的。当然，如果是调查问卷等大众的文档，不设置密码会方便许多。

设定好可编辑区域后才可对整个工作表进行加密。点击“工具”→“保护”→“保护工作表”，首先勾选“保护工作表及锁定的单元格内容”（**图13**），然后设定取消保护的密码。最后建议将“允许此工作表的所有用户进行……”一项的所有项目，否则前面设定的可编辑区域可能失效，因为这里的设置优先级大于可编辑区域的设置。

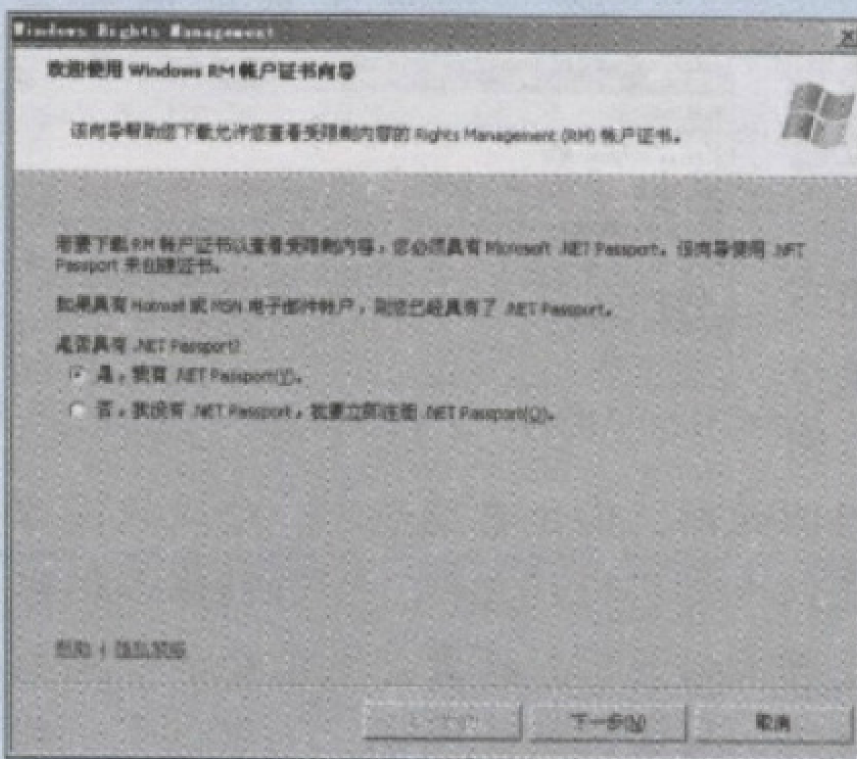
保护工作表
☑ 保护工作表及锁定的单元格内容(C)
取消工作表保护时使用的密码(P):
允许此工作表的所有用户进行(O):
☑ 插入行
☑ 插入超链接
☑ 删除列
☑ 删除行
☑ 排序
☑ 使用自动筛选
☑ 使用数据透视表
☑ 编辑对象
☑ 编辑方案
确定 取消

图13

用Excel制作调查问卷等的好处在于有利于数据回收和统计，通过Excel强大的数据功能，很容易将多份文档统计合并，具体就不在这里细讲。

三、限制权限

微软还为Office提供专门的认证服务，只要用户通过IRM注册到微软的服务器（**图14**），报上一个专有的E-mail地址，此后允许该地址阅读修改的文档，该用户只要用自己的微软账户登录服务器后就获得相应权限，不管走到哪里使用哪台电脑都没关系（当然前提是能连接到微软服务器进行认证），而且不需要知道密码，只要对方在权限Email中加上了你的Email地址。


图14

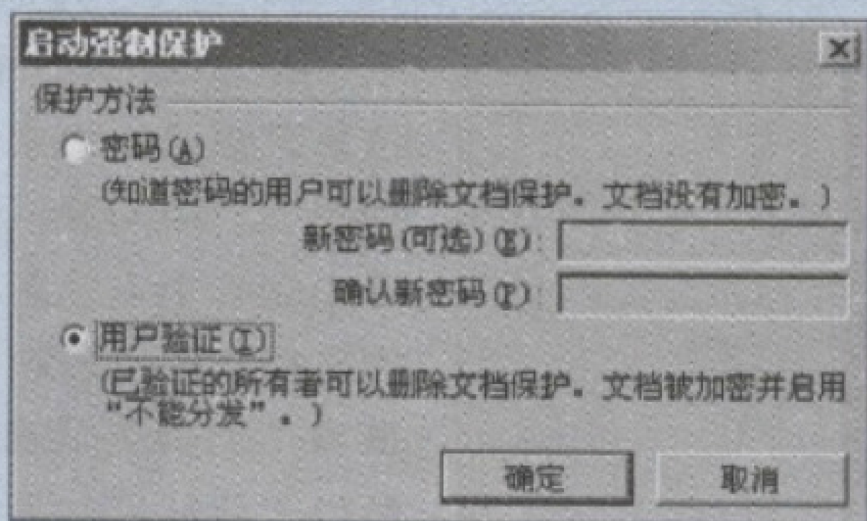


图15

Microsoft Office Word 2003

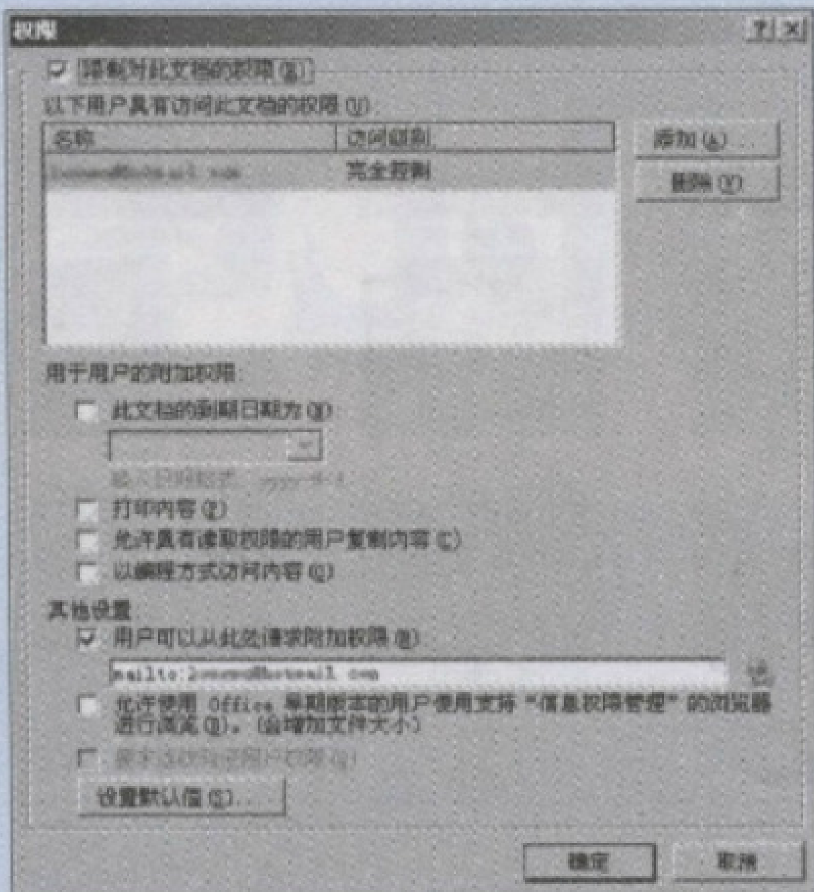


图16

在前面的“保护文档”窗口最下方，点击“限制权限”链接弹出对话框（**上页图15**），可设定允许修改、阅读等权限的用户的E-mail地址。其他人要获得这些权限并不是输入对应的E-mail地址，而是登录微软服务器，如果服务器上面的该用户对应Email地址有相应权限，那么当前的使用者也会获得权限（**图16**）。这个设置默认创建者拥有完全控制的权限，这里不建议更改创建者的权限，否则可能造成不必要的麻烦。

当然这里还可进行更详细的设置，例如权限将在指定日期过期、请求增加权限等。不过笔者认为此项功能还不够成熟，需要完善的地方还不少。

微软的这项功能仍然需要IRM模块的支持，虽然简单，但实际上已类似于数字签名了，只是这个签名用的是E-mail地址而不是大串的数字，保密性略差。另一方面也类似于密码，只是这密码不需要创建者自己设定，用户的Passport密码就是文档权限密码。

四、数字签名

数字签名在商业和政府机构上已得到广泛应用，但个人由于对此方面要求不高，用的人并不多。数字签名在Office中的应用并非阻止他人修改，而是为了确认此文档未经修改，具有可靠性和真实性。

使用数字签名首先需要从专门的认证机构获取有效的数字签名，普通用户可通过Selfcert.exe（http://www.abylonsoft.de/frame.htm）获取自己的数字签名。Office 2003本身也提供了创建数字证书的功能，单击“开始”菜单中的“程序”，选择“Microsoft Office”组中的“Microsoft Office工具”，最后单击其中的“VBA项目的数字证书”命令，打开“创建数字证书”对话框。在“您的证书名称”框中输入你想创建的证书名称，如“机密文档”（**图17**），单击“确定”按钮后，数字证书就创建好了。

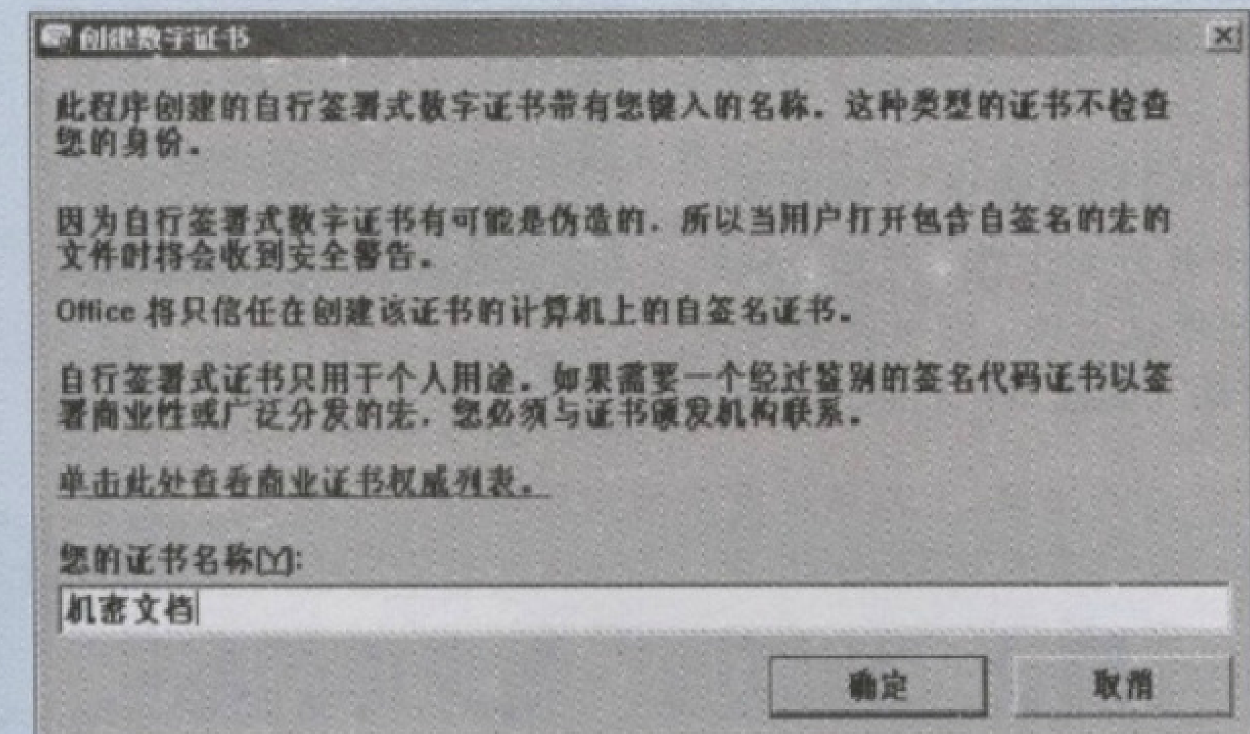


图17

获得数字签名后，打开“工具”→“选项”对话框进入“安全性”页面，点击“数字签名”按钮（**图18**），可看到已存在的数字签名，而你要签名的话点击“添加”，选定你的签名然后确定即可（**图19**）。

图18

图19

添加完“数字证书”后，再次打开该文档时，在窗口的标题中我们就可看到“已签名，未验证”的提示信息了（**图20**），这表明刚才添加的“数字证书”已生效。

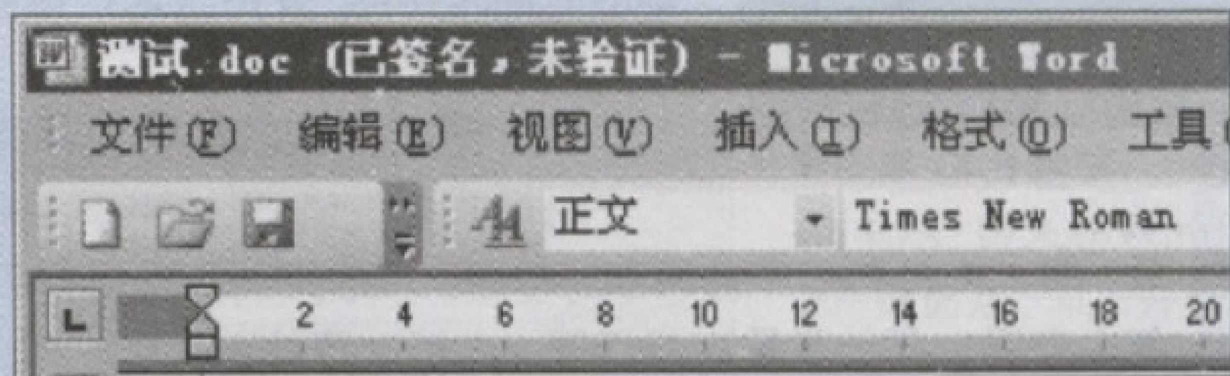


图20

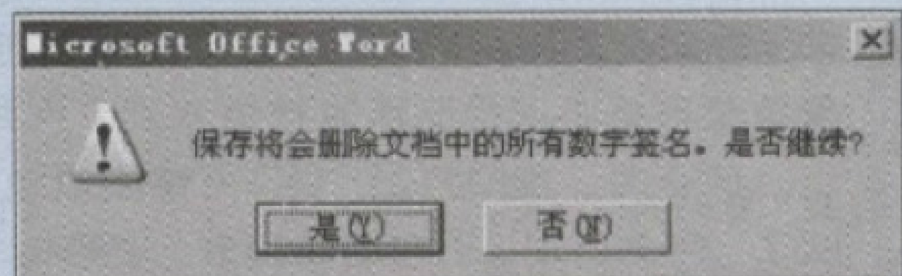


图21

对于已添加数字证书的文档，只要打开后对其进行改动过（包括创建和添加该证书的本人），在保存该文档时，系统会弹出如**图21**所示的警告提示，如果确认了保存操作，则下次打开该文档时，标题栏中的“已签名，未验证”的提示信息就会消失了。如果选择“否”，该数字证书仍然有效，但同时对文档的修改操作就无法保存到文档中去了。

根据以上情形，我们就可判断文档在传递过程中的原始性和完整性了，从而有效保护了我们的文档，大大提高了文档的安全性。

应用心得

编者按：“于细节处出心得”，这是本栏目一贯强调的，即使是再常用的软件，通过我们不断钻研，还是可总结出很多使用心得的。

本期推荐文章

使用QQ网络硬盘，勿需等待

■辽宁 乔珊

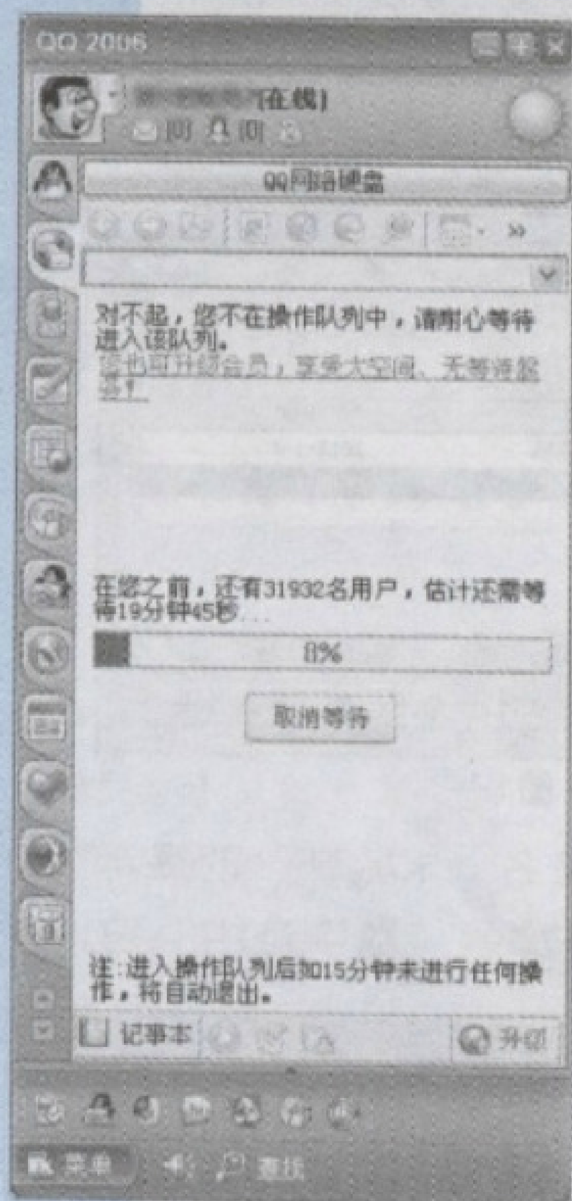


图1

腾讯真是有些过分，什么都想收费，对普通QQ用户是“吃拿卡要”，众多的功能普通QQ用户无缘享用。这不，不知从何时起，又给普通的QQ用户头上多戴了一项“紧箍咒”。想使用QQ网络硬盘吗？请排队……常言道，哪里有压迫，哪里就有反抗，让我们自己动手去除头上这顶“紧箍咒”。

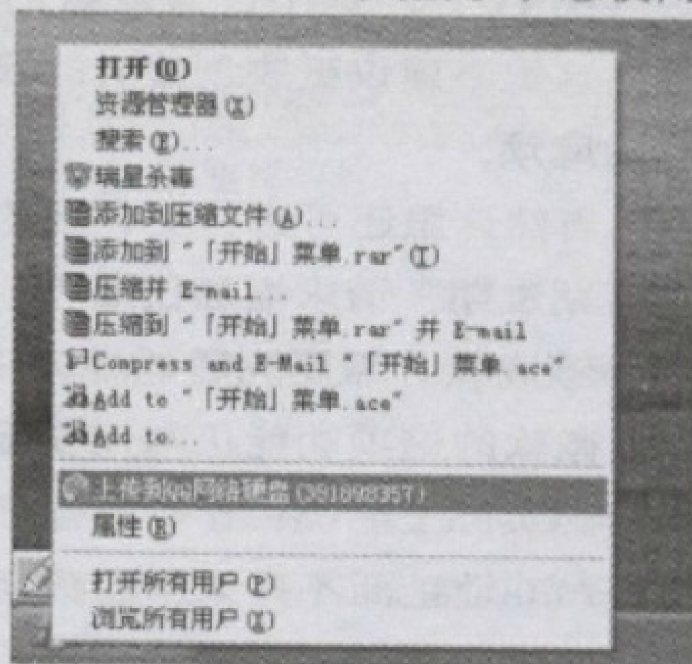


图2

一、想使用，请排队，吹胡子瞪眼也不行

当用户点击主界面导航栏中的“网络硬盘”图标切换到“QQ网络硬盘”界面时，会出现“对不起，您不在操作队列中，请耐心等待加入该队列”的提示，同时在下方会出现一个等待进度条，告诉你前面有多少万个用户在排队中，还需要等待几十分钟。同时，用醒目的红色提醒你“您也可升级会员，享受大空间，无等待服务！”**（如图1）**。这下是司马昭之心——路人皆知了，无非是逼迫普通QQ用户升级为会员，每月向腾讯公司交人民币。这就好比路人内急，在WC门前，因没有2角钱的入厕费而无法如厕。对于普通QQ用户来说，小得可怜的16MB网络硬盘现在要想使用还要用20～30分钟的时间来排队，好不气人！但腾讯公司下了禁令，就算我们吹胡子瞪眼也不行。

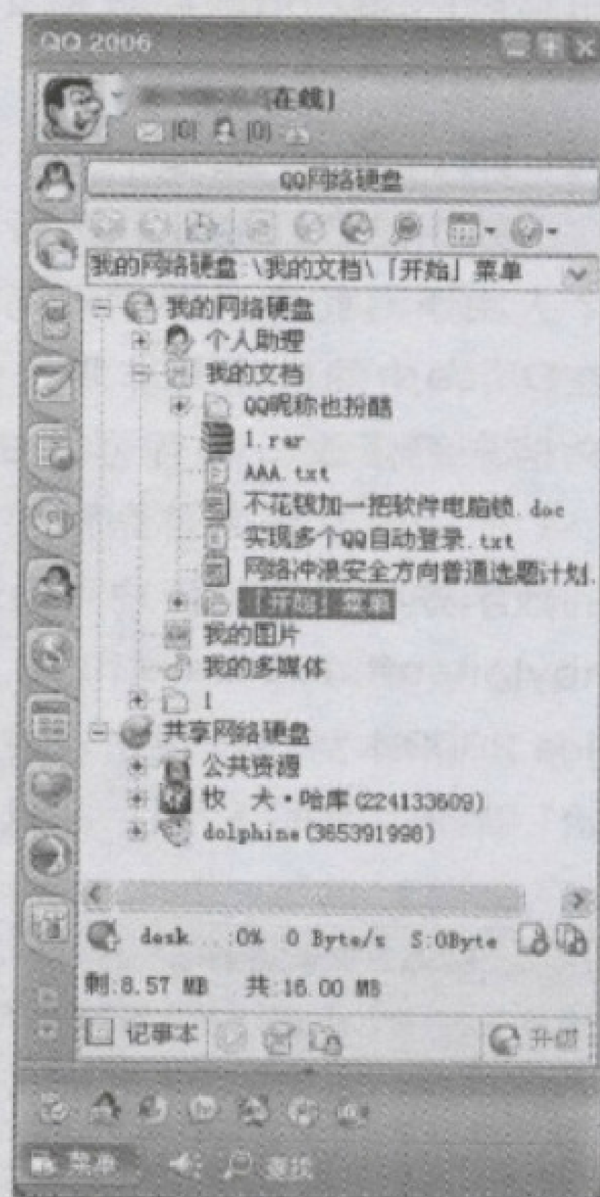


图3

二、想用，这就用呀，不用排队往前冲呀

通过政府干预，现如今公共场所的WC大都已免费向公众开放，路人内急再也不是问题。那么，如果有一天我们着急使用QQ网络硬盘上的资料该怎么办呢？学一学梁山好汉吧，大吼一声往前冲吧！用“QQ网络硬盘免排队补丁”来帮忙（下载地址是http://www.piaodown.com/down/soft/18052.htm）。

下载完毕，将压缩包解压。首先，关闭QQ，然后将解压后得到的名为“qqnetdisk.dll”的文件复制到QQ的安装目录中即可。现在重新启动QQ，点击“网络硬盘”图标，看看是不是不用排队而直接进入到了网络硬盘中。现在想用就用吧，就是这么简单！

但有时，我们打上“QQ网络硬盘免排队补丁”后虽然使用QQ网络硬盘不用再排队了，但会出现“正在刷新列表，请等待”的提示。提示出现后迟迟进入不了网络硬盘，遇到这种情况我们还有妙招对付。

在“开始”菜单上右键点击，从右键菜单中选择“上传到QQ网络硬盘”**（如图2）**，然后迅速回到QQ中，再看看是不是立即进入到了网络硬盘中并开始上传“开始”菜单中的快捷方式了，立即点击进度条最后面的“全部停止”按钮停止上传，你可要眼明手快哟，不然会有一些快捷方式上传到网络硬盘中，你还得手动**（如图3）**删除这些垃圾。好了，现在网络硬盘就在眼前了，想怎么用就怎么用吧！

别让“缩略图”偷走你的秘密

■天津 郑欣

不少朋友使用电脑时都很注意保护个人隐私，也大都知道诸如“删除历史记录”“清空临时文件”等防范手段，可是你知道吗，微软Microsoft Office Picture Manager（以下简称Picture Manager）也会不经意间泄漏你的秘密！

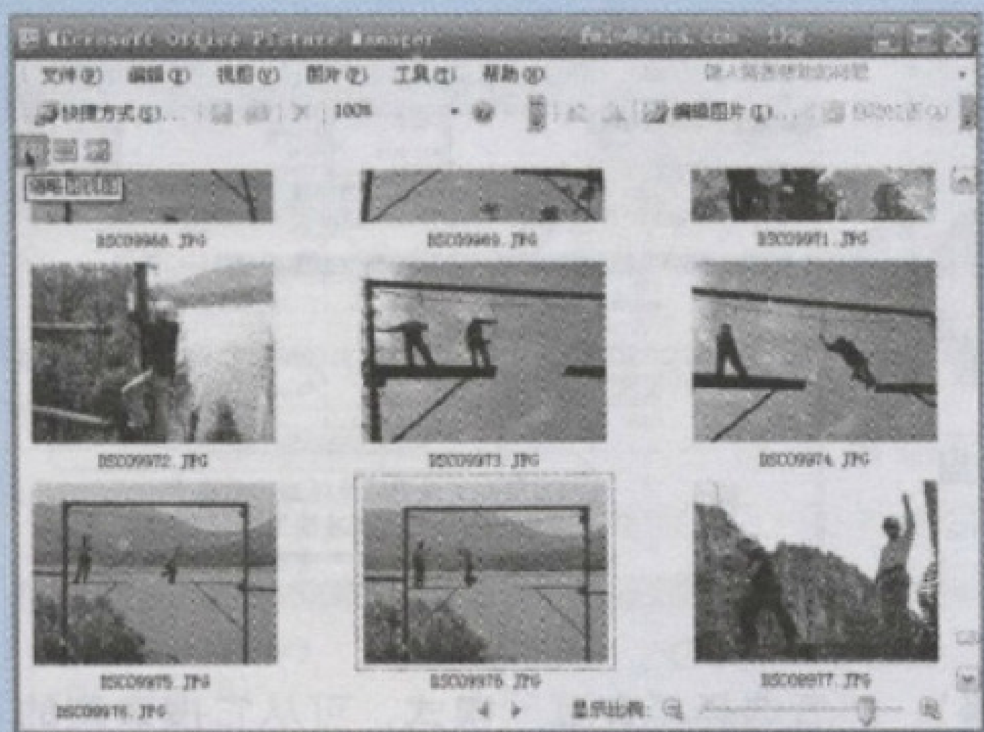


图1

Picture Manager是微软Office 2003系列产品里的一款看图工具，它以强大的浏览和编辑功能吸引了不少用户青睐，特别是浏览图片时的"缩略图视图"功能（**如图1**），能快速浏览大量图片，很方便用户查找、浏览。但正是这个缩略图功能，也会成为泄漏你秘密的"罪魁祸首"。打开X:\Documents and Settings\用户名\Local Settings\Application Data\Microsoft\OIS\thumbnails（注：X为系统盘盘符，用户名选择你登录的用户名，**如图2**），你会发现以前使用"缩略图视图"功能浏览过的内容，全部被记录在此了。如果使用别人电脑浏览你的移动盘中带有保密内容的图片时，最好不要选择使用Picture Manager"缩略图视图"功能，否则Picture Manager会偷走你的秘密哟。

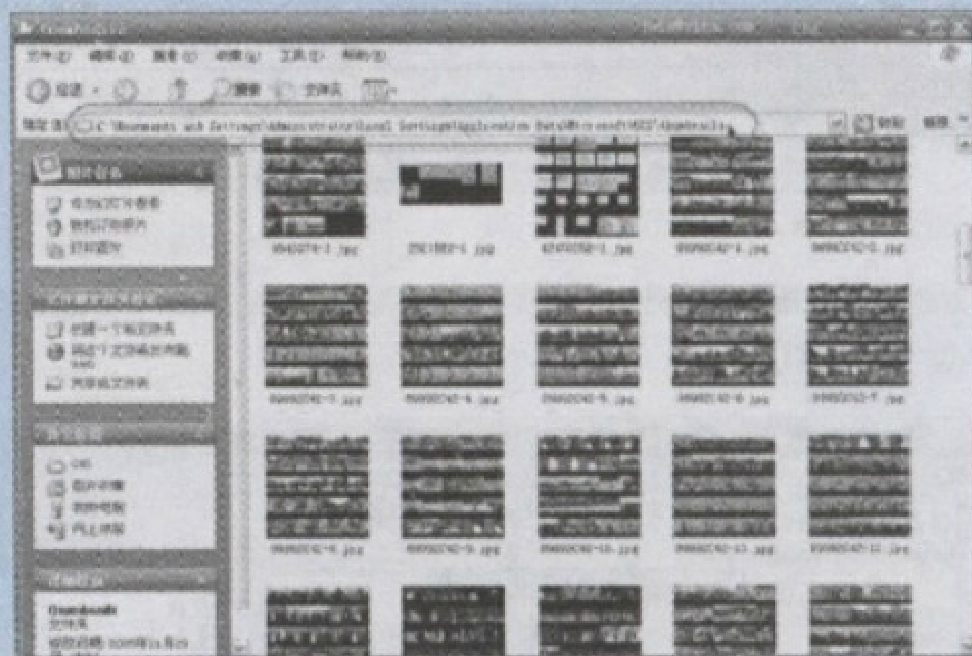


图2

修复硬盘分区表，拯救系统和数据

■安徽 居志成

一、尝鲜的后果——系统无法引导

笔者对Linux一直比较有兴趣，红旗Linux 5.0桌面正式版推出后，笔者在原本已安装了红旗Linux 4.1桌面正式版、Windows XP双系统中，又去安装红旗Linux 5.0。方法是在安装中删除所有Linux分区，把引导程序（GRUB）安装到MBR（主引导记录）中，这样可由GRUB来引导多系统。这种安装方式笔者已进行了多次，可谓轻车熟路，但当格式化Linux分区完成，复制软件镜像时安装程序突然报错，说安装无法继续进行，可能是磁盘空间不足，需要退出安装。

重启后，GRUB无法正常运行，启动菜单丢失，当然也就无法进入Windows XP了。不能通过GRUB引导的情况以前也遇到过，解决的方法一是正确安装Linux，二是清除MBR中的GRUB。现在Linux无法安装，只有采取第二种方法来恢复Windows XP的引导了。

二、恢复主引导记录，发现分区表损坏

找一张具有DOS引导功能的光盘（笔者早已告别了软驱，只能用光盘引导），或者制作一张Windows 98的启动软盘，启动电脑到DOS提示符下，输入"fdisk /mbr"，回车。Linux的引导程序GRUB被清除，Windows XP的引导功能恢复（注：Fdisk是DOS下的分区程序，参数/mbr的作用是不对分区表进行修改，只恢复主引导程序。斜线前有一空格）。

重启电脑，终于出现了Windows XP的启动界面，但滚动条滚动结束后，却提示找不到系统文件，系统无法启动。

看来只有修复安装或重装系统了。拿出Windows XP安装光盘，重启电脑，安装程序启动后无法找到已安装的系统，修复安装没了指望。继续执行安装程序，到选择分区这一步时让我大吃一惊，硬盘上竟然只有一个C盘，剩下的全是未分配的空间，也就是说除了C盘，其他分区全丢了。系统坏了可重装，分区丢了，上面可有我的许多宝贝呀。无奈之下，想先在C盘安装完新系统再说，谁知接下来出现的提示让人浑身发凉——"C盘已经严重损坏，无法继续进行安装。"难道安装Linux不成，还会把硬盘弄坏？不可能。思前想后，只有一种可能，分区表被破坏了，分区信息无法正确显示。看来唯一的希望是恢复分区表了。

可问题是我并没有使用什么工具软件备份过分区表，要恢复它，只有想办法重建了。我想到大名鼎鼎的DiskGen，但它需要在Windows 98启动软盘中使用，用起来也不方便。急中生智，突然想到最近从网上下载了"深山红叶袖珍PE系统工具箱"，并刻录成了光盘，也许它能派上用场（下载地址是http://www.downxia.com/downinfo/188.html）。

三、重建分区表，系统和数据安然无恙

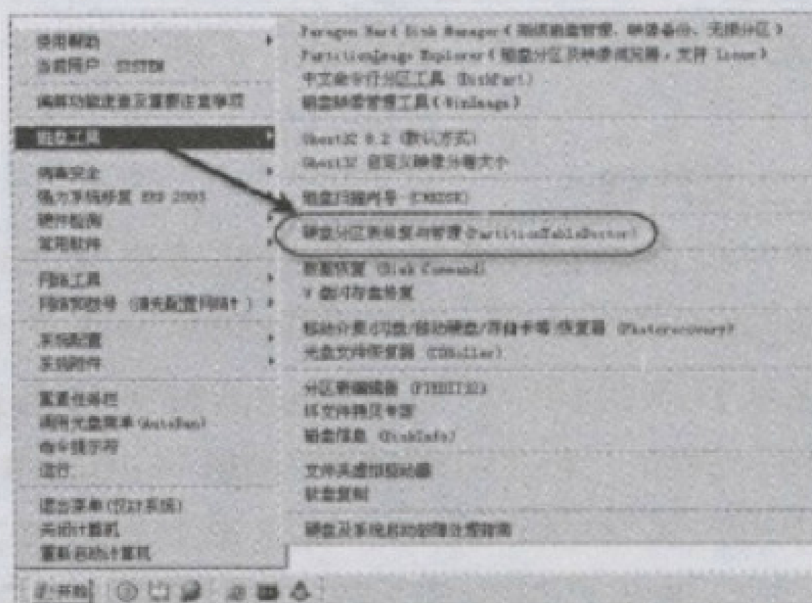


图1

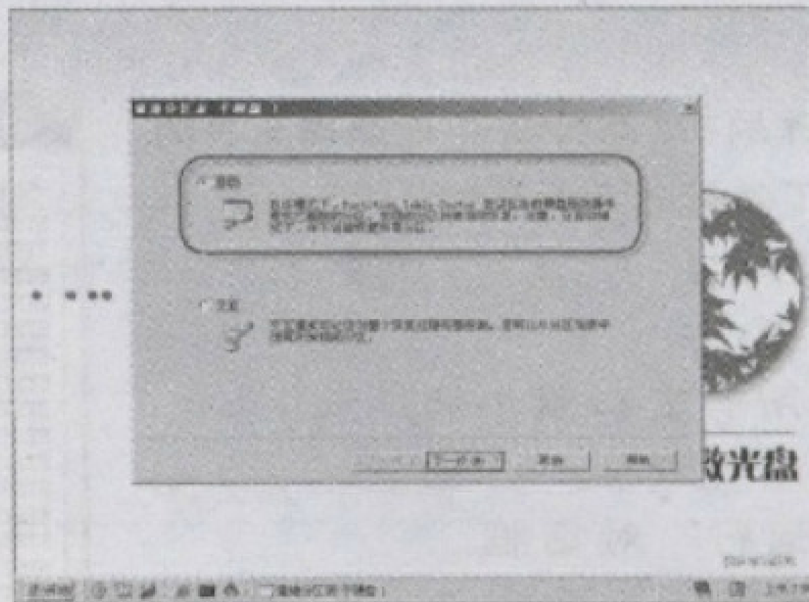


图2

用"深山红叶袖珍PE系统工具箱"光盘启动电脑，进入仿Windows XP桌面后，从"开始"菜单的"磁盘工具"中打开"硬盘分区表修复与管理（PartitionTableDoctor）"（**如图1**），这个工具非常智能化，运行后马上发现了分区表错误，并启动修复向导，向导分"自动"和"交互"两种模式，一般使用"自动"模式就行（**如图2**）。选择"自动"，单击"下一步"，它自动搜索硬盘中的分区，之后就能重建分区表（**如下页图3、图4**）。单击"完成"，进入Partition Table Doctor主窗口，再单击"常规"菜单，选择"保存"（**如下页图5**）。如果它自动搜索到的分区信息与硬盘的实际情况不符，在主窗口中，单击"操作"菜单，选择"重

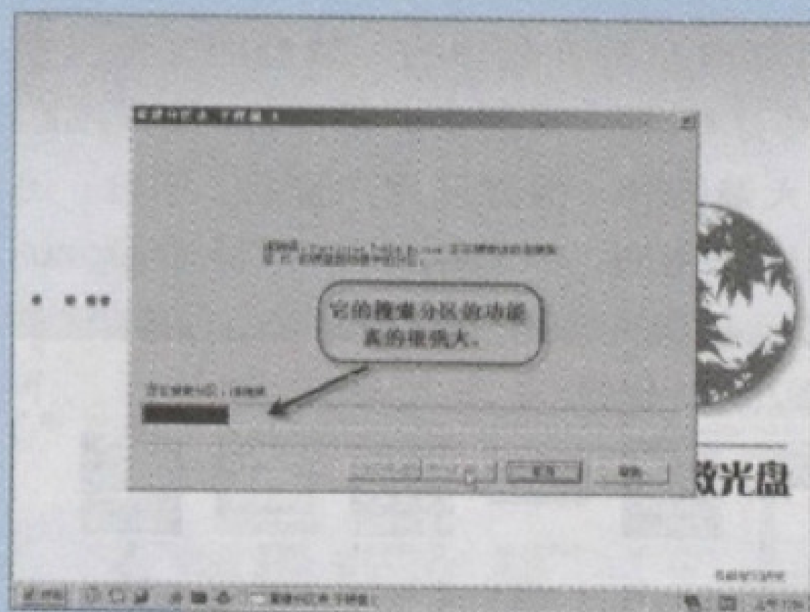
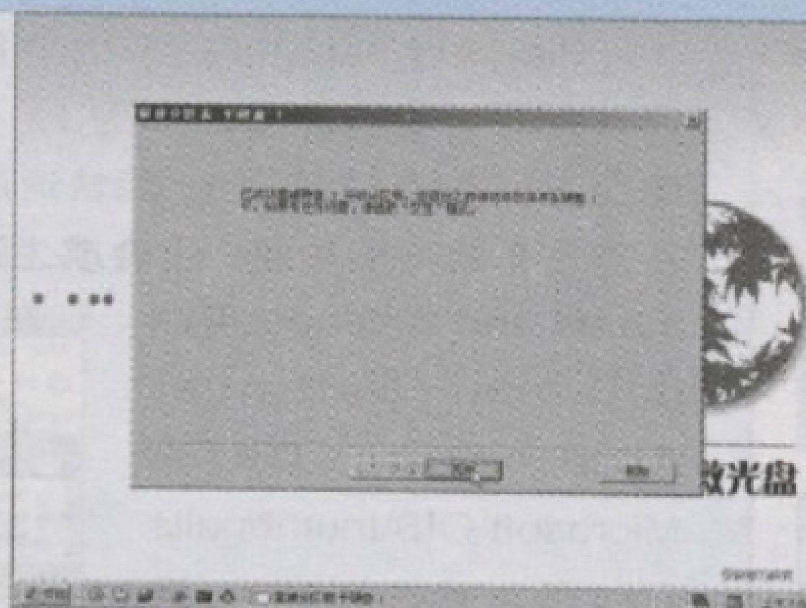


图3


图4

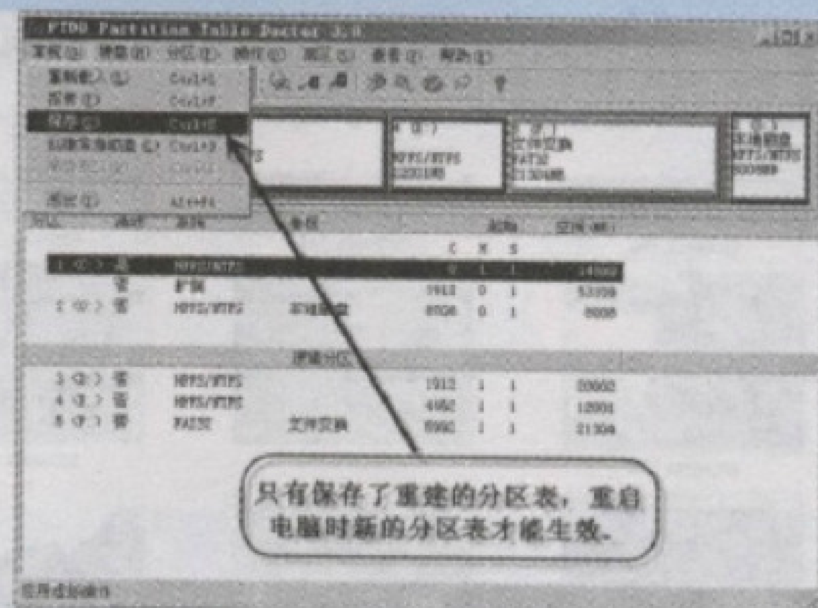
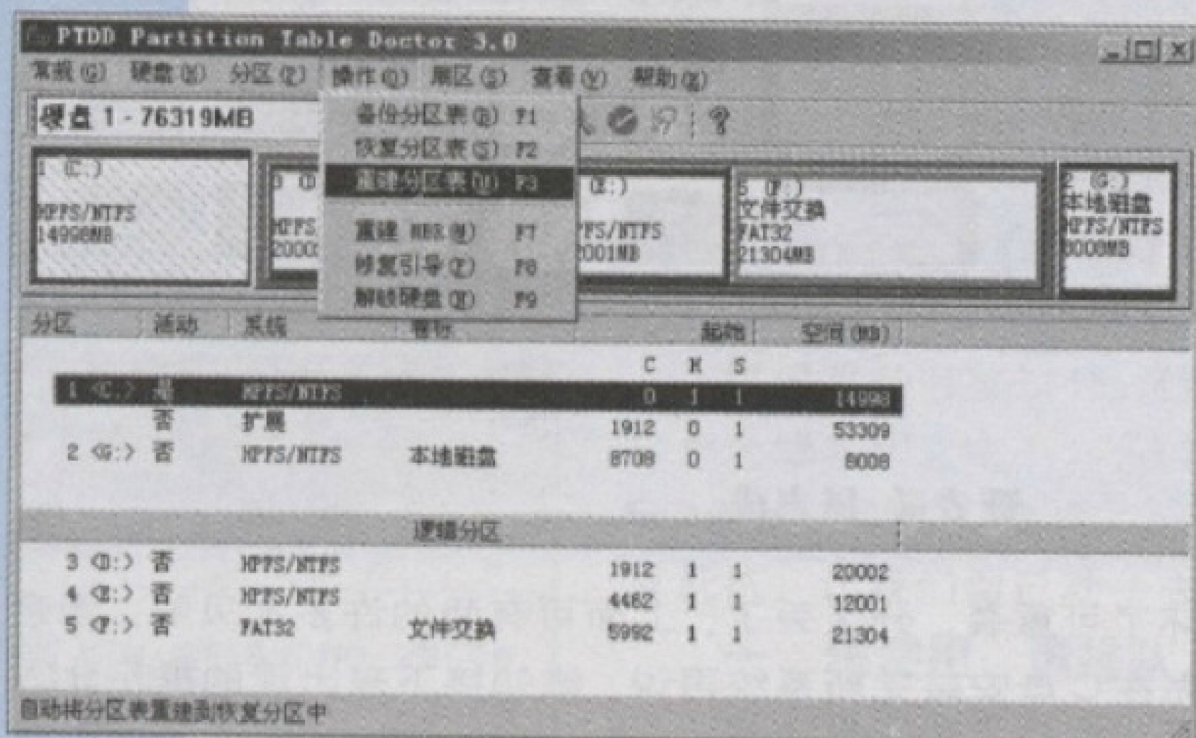


图5


图6

建分区表”（**如图6**），然后选择“交互”模式，可从它搜索到的分区列表中选择分区进行恢复。不管采用哪一种方式，最后都得在“常规”菜单中对分区表进行保存。

重启电脑，顺利进入原来的Windows XP桌面，打开“我的电脑”，各个分区安然无恙，打开每个分区，对文件进行一些基本操作，完全正常，一场虚惊终于化解。

四、几点启示

1.作为菜鸟，不要随便在硬盘中安装多个不同的操作系统，以免造成系统无法启动或数据丢失。

2.系统或硬盘出现问题时不要惊慌，更不能马上就重新分区或格式化，因为这些问题可能都是软故障，有修复的希望。应静下心来考虑怎么解决这些问题，如果自己不行，可请高手来帮忙。

3.对于重要的数据，一定要经常备份，可使用移动硬盘、大容量U盘或存储卡，也可考虑刻录到光盘上，这样哪怕系统或硬盘出现严重问题，还可把损失减小到最低限度。

4.“工欲善其事，必先利其器。”手头要准备一点工具，多功能的系统工具光盘应为必备，因为一般的电脑都可从光盘引导。如果有个备用的软驱更好，必要时可临时安上使用；如果电脑较新，具有从U盘引导的功能，制作一个启动型工具U盘也是个不错的选择。关键时刻，不仅要靠一双手，还要一个灵活的头脑和一些必要的工具。

全局热键，操作高手的“百宝囊”

■辽宁 QS

时间就是金钱，时间就是效率。自己需要N步才能完成的操作，电脑高手点击之间便可完成，何故？原来这些操作高手随身都配备有一个“百宝囊”——全局热键。

一、新手初上路：揭密全局热键

那么，什么是全局热键呢？通俗地说，全局热键就是预先定义的快捷键，不过，全局热键与普通快捷键不同的是，无论何时何地，无论当前窗口是什么，都可立即使用来完成既定的操作，而普通快捷键则只有在程序窗口处于激活状态下才可使用。例如：无论何时何地点击“Ctrl+Alt+Esc”可立即调出“任务管理器”，因此“Ctrl+Alt+Esc”被称为全局热键。而只有在Word处于激活状态下，才可使用“Ctrl+S”来存盘，所以，“Ctrl+S”是普通的快捷键。

1.常用全局热键盘点

全局热键是完成既定操作的“高速公路”，是操作高手的最爱，让我们来简单盘点一下常用的全局热键。

Windows+L：锁定计算机；
Windows+D：显示桌面；
Windows+M：将当前所有窗口最小化；
Windows+E：打开资源管理器；
Windows+R：打开“运行”对话框；
Windows+F：打开“搜索”对话框；
“Ctrl+Shift+Esc”：打开任务管理器；
Alt+Tab：切换程序；
Ctrl+Alt+Z：调出QQ主界面（QQ已登录状态下）。

2.给全局热键来个清仓查库

全局热键可让我们在任何时候任何需要的地方完成我们需要的操作，大大节省了宝贵的时间。但Windows并未明确给出哪些是全局热键，大部分的全局热键都是用户在后天使用过程中逐步摸索出来的。为方便使用，我们不妨给全局热键来个清仓查库。这里要借助于一款小软件。

hotkey-elf是一款绿色软件（下载地址是http://work.newhua.com/cfan/200608/hotkeyelf.rar），无需安装，双击压缩包中的可执行性文件即可执行，运行后会自动侦测出系统中的全局热键，并显示出来（**如图1**）。不过，美中不足的是，没有给出全局热键的具体用途。

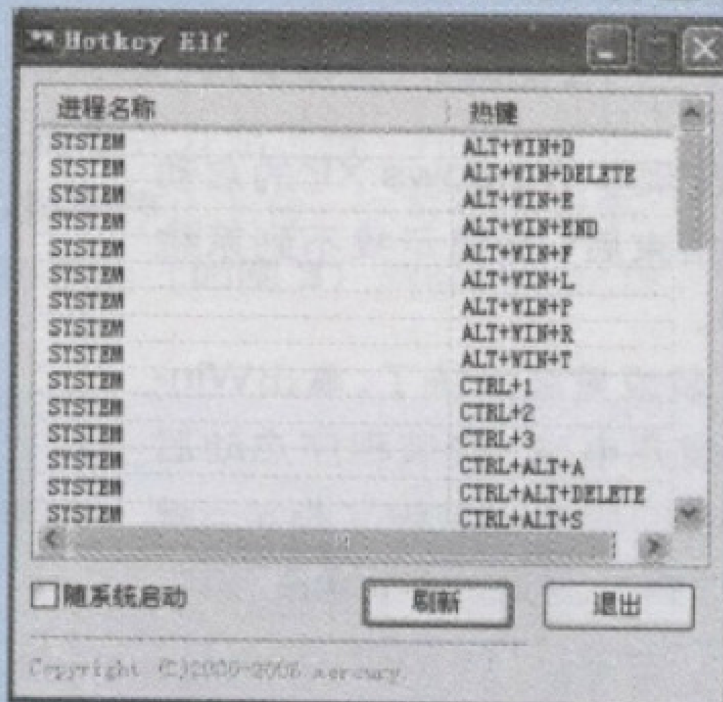


图1

二、高手来提点：为全局热键强力输血

虽然Windows和一些应用程序（如QQ、千千静听等）都给我们提供有全局热键，但这些全局热键不仅数量少，而且不允许用户修改，相当霸道。另外，也无法

满足用户对全局热键的形形色色需求。不过，没有关系，借助于CoolKey（酷键。下载地址是http://www.skycn.com/soft/25948.html）我们就可轻松DIY自己的全局热键了。有了CoolKey就相当于有了一个随身携带的“百宝囊”，可神速完成常见的电脑操作。

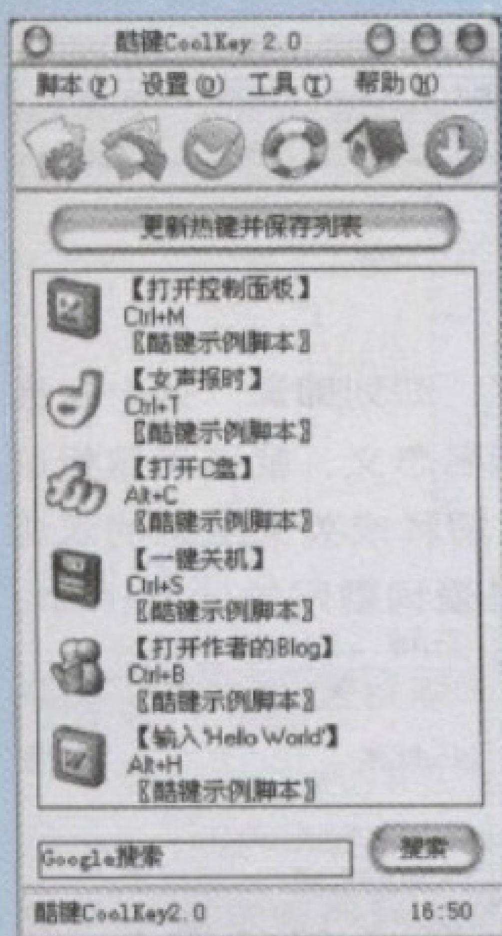


图2

CoolKey允许用户通过预设的脚本指令，自动为我们完成一系列的电脑操作，免除了用户手动操作、频繁重复之苦。启动程序，我们可发现程序已为我们定义好了几组全局热键（如图2），以后，我们可随时随地通过点击“Ctrl+M”来调用“控制面板”、“Ctrl+T”聆听“女声报时”、“Alt+C”打开C盘、“Ctrl+S”来实现“一键关机”等功能了。不过，这些功能仅仅是程序的冰山一角，程序允许用户自己DIY全局热键来实现所能想到的功能。

实例1：开/关光驱不再低头弯腰

众所周知，Windows只有弹出光驱命令，并没有关闭光驱的命令，通常情况下，要开/关光驱往往要低头弯腰，现在利用CoolKey我们就可免除低头弯腰之苦了。

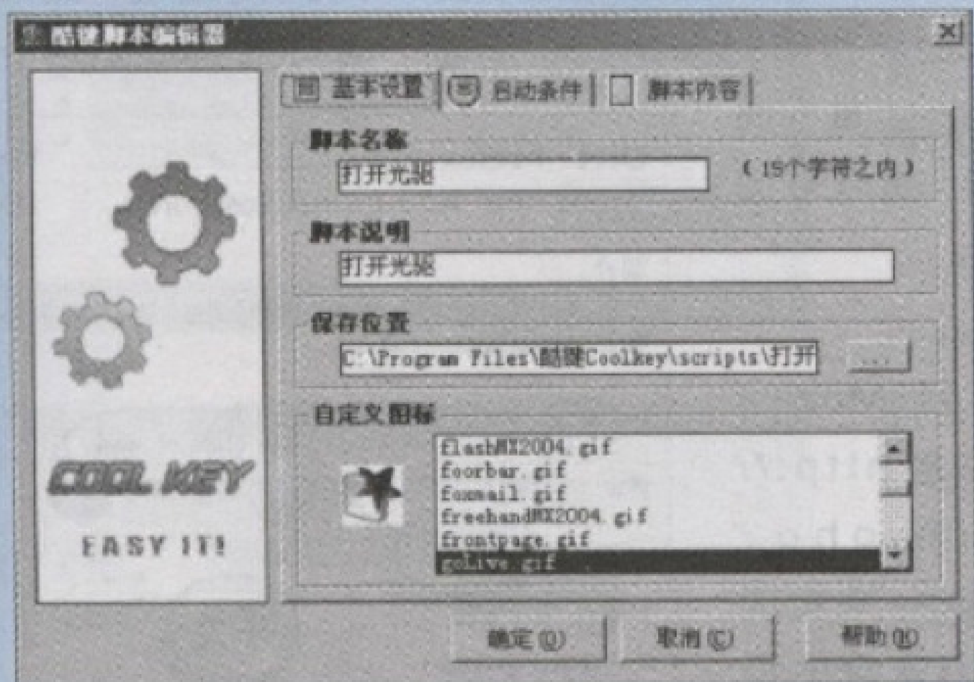


图3

第1步：点击程序工具栏中的“创建脚本”按钮，弹出“酷键脚本编辑器”窗口。切换到“基本设置”选项卡，在“脚本名称”和“脚本说明”文本框中输入“打开光驱”，在“自定义图标”下拉列表中选择一下合适的图标（**如图3**）。

第2步：切换到“启动条件”选项卡，在“热键设置”栏中设置一组欲使用的热键，示例中使用的是“Ctrl+O”（**如图4**）。

小提示：这里设置的热键为方便以后的使用，在设置时要方便记忆，最好是与其功能有关联的热键。

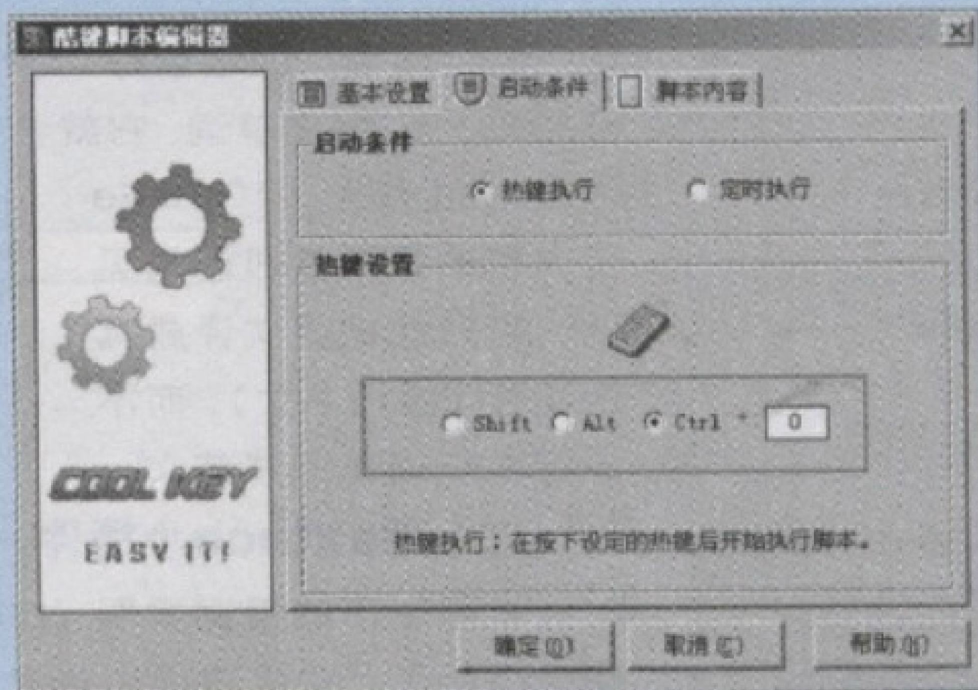


图4

第3步：切换到“脚本内容”选项卡，在脚本内容列表框中双击鼠标，添加脚本动作。在弹出来的“添加动作”窗口中点击“打开/关闭光驱”（**如图5**），在接下来弹出的对话框中选择“打开光驱”，最后点击“确定”按钮即可。按照上述方法，添加“关闭光驱”全局热键，如“Ctrl+C”。



图5

好了，以后我们可随时随地通过全局热键“Ctrl+O”来打开光驱，通过“Ctrl+C”来关闭光驱了，再也不必忍受低头弯腰之苦了。

实例2：打开程序、录入文本一气呵成

对于IT写手来说，通常要用记事本来写稿，最后还要录入自己的通信地址，以方便编辑与自己联系，利用CoolKey我们可打开程序、录入通信地址一气呵成。

第1步：点击程序工具栏中的“创建脚本”按钮，在“酷键脚本编辑器”窗口“基本设置”选项卡下的“脚本名称”和“脚本说明”文本框中输入“记事本投稿模板”。切换到“启动条件”选项卡，将“热键设置”定义为“Ctrl+N”。

第2步：切换到“脚本内容”选项卡，在脚本内容列表框中鼠标右键点击选择“添加动作”。在弹出来的“添加动作”窗口中点击“运行程序/文件”，在接下来弹出的打开对话框中通过浏览按钮打开记事本程序“C:\WINDOWS\NOTEPAD.EXE”，点“确定”按钮返回到“脚本内容”窗口。

第3步：回到主界面中，双击其中的“输入‘Hello World’”选项，在弹出的窗口中将其改造为“输入通信地址”，在脚本动作窗口中双击，在弹出来的窗口中点击“输入文字”文本框中输入自己的通信地址（**如图6**），点“确定”按钮即可。

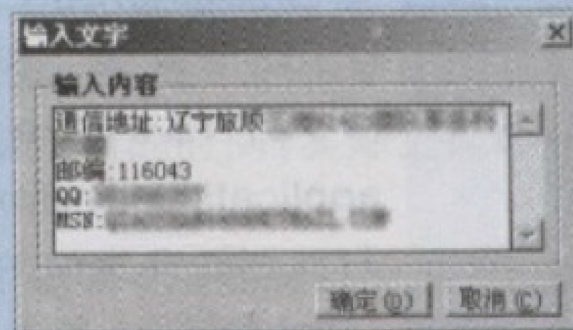


图6

好了，现在点击一下“Ctrl+N”立即启动记事本程序，再点击一下“Alt+H”即可立即输入自己的通信地址，十分方便。

小提示：酷键具有二十八大类的脚本动作，通过这二十八大类脚本动作我们可定制出更强大的全局热键，例如可实现老板键的功能，有兴趣的朋友不妨自己试一下。

即指即译，不如即划即译

■安徽 屠志成

在浏览网页时，常因不能即时进行中英文互译而烦恼。如果因此而开着一个个头很大的词典软件，又占系统资源，这时即时在线翻译成了我们心中的渴望。

一、Google工具栏——即指即译

基于此，Google公司推出的新版工具栏中加入了翻译功能，同时适用于IE和Firefox的版本。在“Google工具

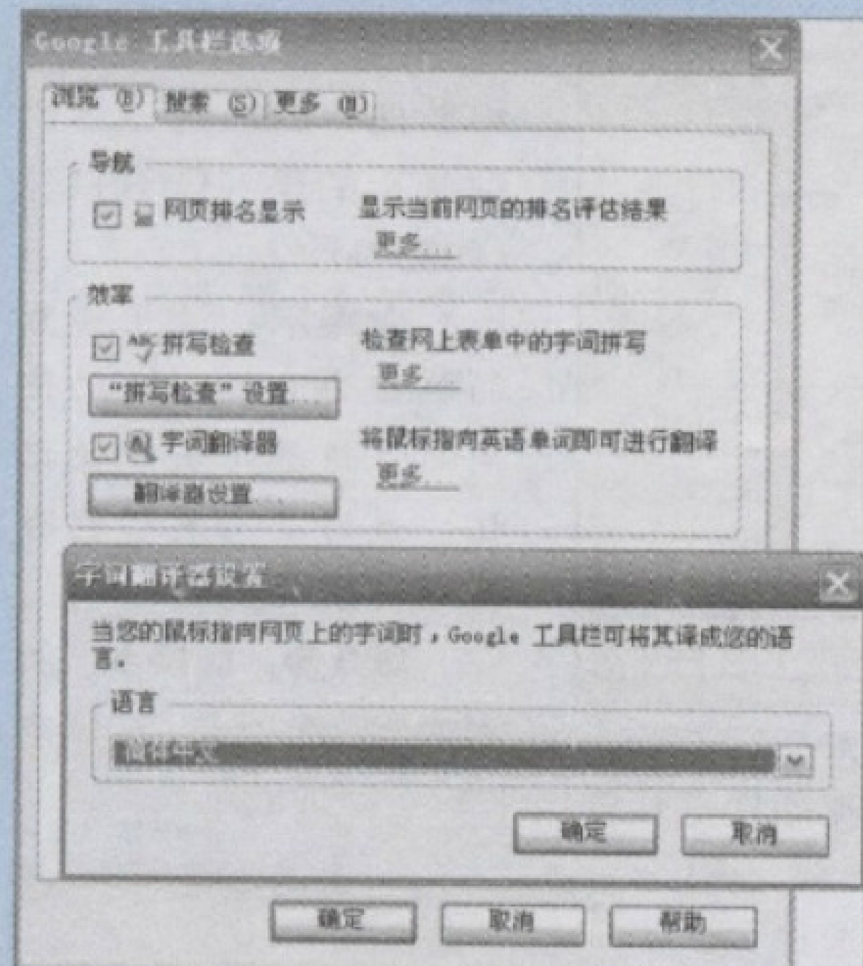


图1

栏”的“选项”中设置好“字词翻译器”后（**如图1**），在浏览器窗口中只要把鼠标指向一个英文单词，它就会在一个横条形的区域内把这个单词翻译成你指定的语言（**如图2**）。但Google工具栏的缺陷是显而易见的，它只能把英文译成其他语言（包括中文），而不能把中文词语译成英文。

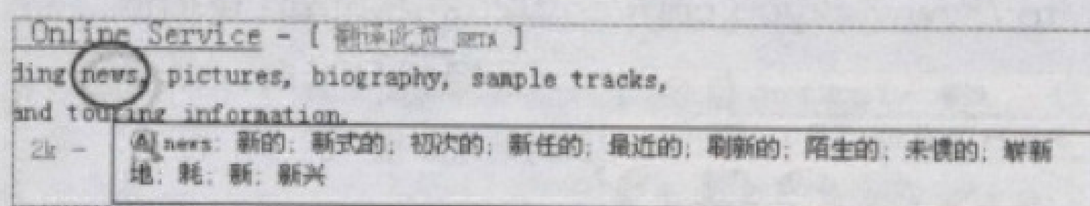


图2

二、Maxthon小插件——即划即译

幸好金山的爱词霸网（http://web.iciba.com）推出了“即划即译”这个在线翻译小助手，它能实现中英文的双向互译。即划即译，顾名思义，就是用鼠标选中一个汉语词或英文单词时，立即出现这个汉语词的英文解释或英文单词的汉语解释。目前可直接使用即划即译功能的有两个地方：一个是爱词霸网的沙龙（http://sl.iciba.com），一个是TOM邮箱（http://mail.tom.com）。为了方便使用者，它们都是默认开启了即划即译功能，同时又可让你手动禁用和开启这个功能。两处即划即译的翻译界面完全相同（**如图3**）。



图3

只能在这两个地方使用即划即译功能当然不会让人满足，随着Maxthon影响不断扩大，爱词霸网又适时推出了一个即划即译的Maxthon插件，使得Maxthon用户在浏览任何网页时都能使用这个功能。

1.下载和安装

到http://cn.maxthon.com/网站下载最新版的Maxthon或把你的Maxthon升级到最新版，就可使用即划即译功能了；也可从网上找到这个插件的压缩包，把解压缩出来的Dict文件夹复制到Maxthon安装目录的Plugin文件夹下，然后重新启动Maxthon即可。安装完成后，你的Maxthon浏览器插件工具栏将出现一个类似金山词霸的图标，单击旁边的小三角形可控制即划即译功能的开启和关闭（**如图4**）。

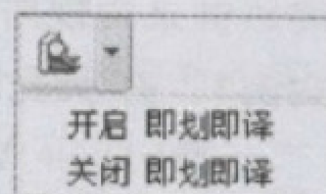


图4

2.使用

在浏览某个页面时，点击插件工具栏上的“即划即译”图标，即可在当前页面开启“即划即译”功能。然后你在页面上双击或用鼠标拖动选中一个单词，立即出现一个浮动层，显示单词的解释（**如图5**）。点击浮动层右上角的关闭按钮，或点击浮动层以外的区域，即可关闭浮动层。如果想暂时禁用这个功能，你可点击浮动层上的“禁用”或点击“即划即译”图标旁边的三角，选择“关闭即划即译”。即划即译功能关闭后，随时可通过再次点击“即划即译”图标重新开启。

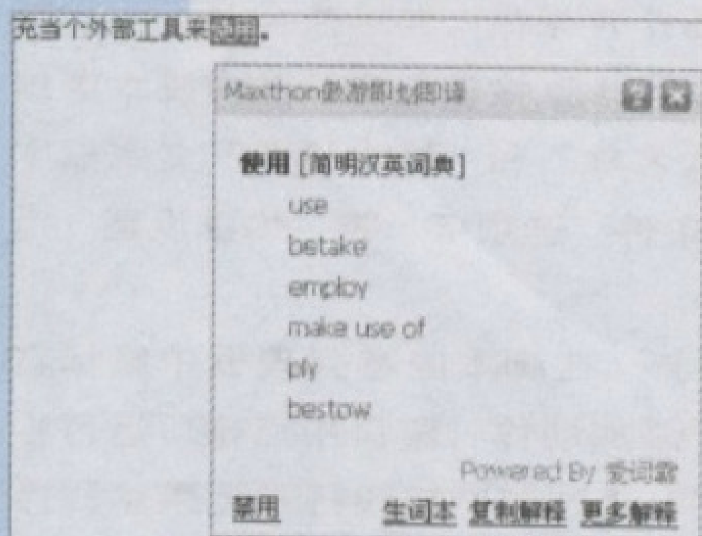


图5

三、Firefox之扩展——划词翻译

Maxthon用上了即划即译，大红大紫的Firefox岂甘示弱？我们可到“Mozilla Update中国”网站下载一个叫Dict的“划词翻译”扩展（地址是http://mozillaupdate.mozine.org/extensions/moreinfo.php?application=firefox&category=%E8%AF%AD%E8%A8%80&id=170），来实现与即划即译类似的功能。安装后重启Firefox，在窗口下方状态栏中就会出现“Dict:OFF”，单击一次就会变成“Dict:ON”。也就是说Dict默认处于关闭状态，单击一次就可开启。开启后，在网页中选中单词或词组，在鼠标旁就会立即出现一个横条状的黄色色块，上面显示它的翻译（中→英或英→中，**如图6**）。

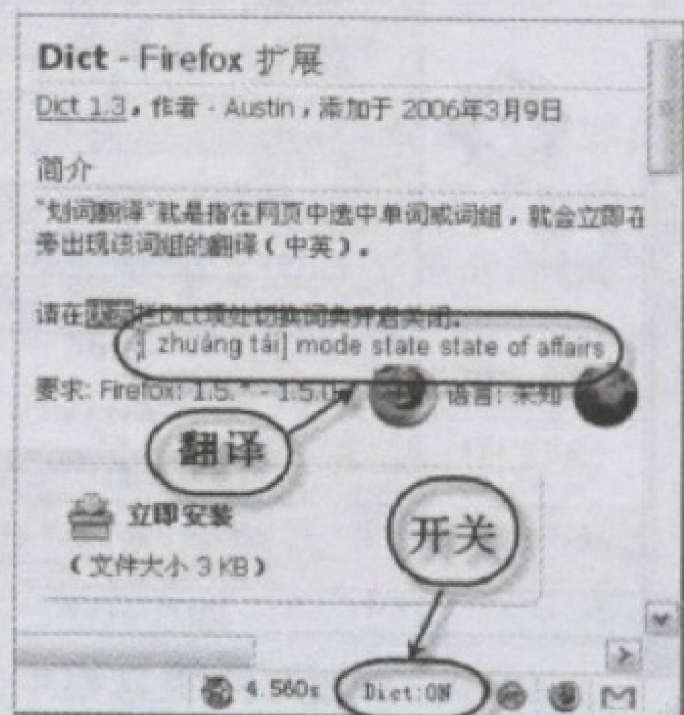


图6

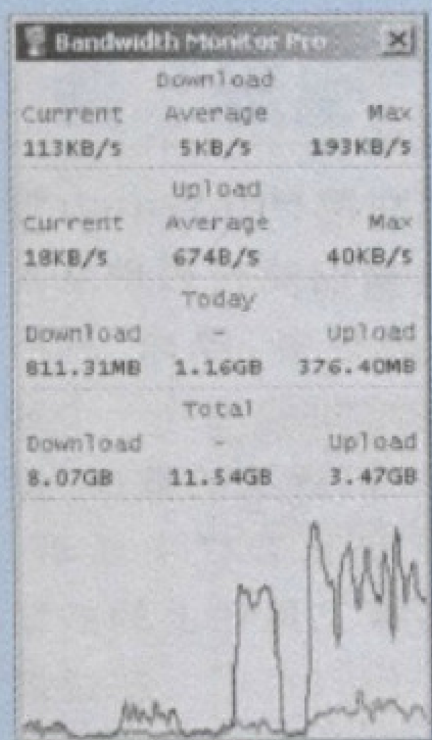
Bandwidth Monitor Pro，宽带流量我心知

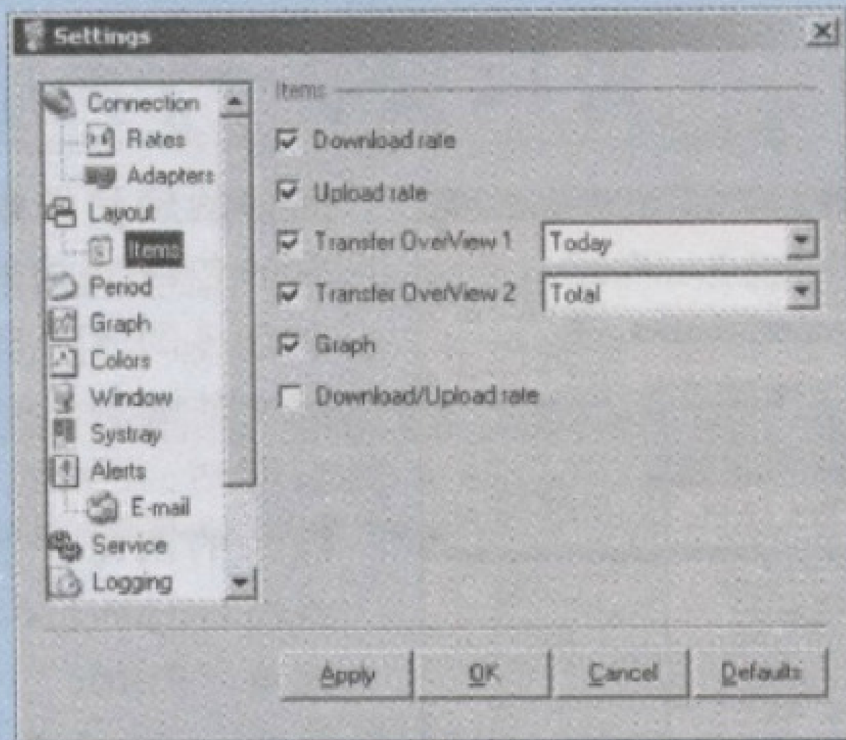
■福建 Wind 5y

近日，一些地方传出电信运营商准备对宽带上网服务实施按流量计费的消息，让许多网友感到不安。看来我们有必要安装一些专用的工具对本机的网络流量进行监控和统计。

Bandwidth Monitor Pro（下载网址是http://bandwidthmonitorpro.aswmirror.com/BMonitorPro.exe）是一款实用的网络流量监控器，它占用系统资源小，界面直观，能实时显示当前上传、下载速率，并且允许用户自行定义监控界面，按需设置监控记录，同时支持流量报警功能。

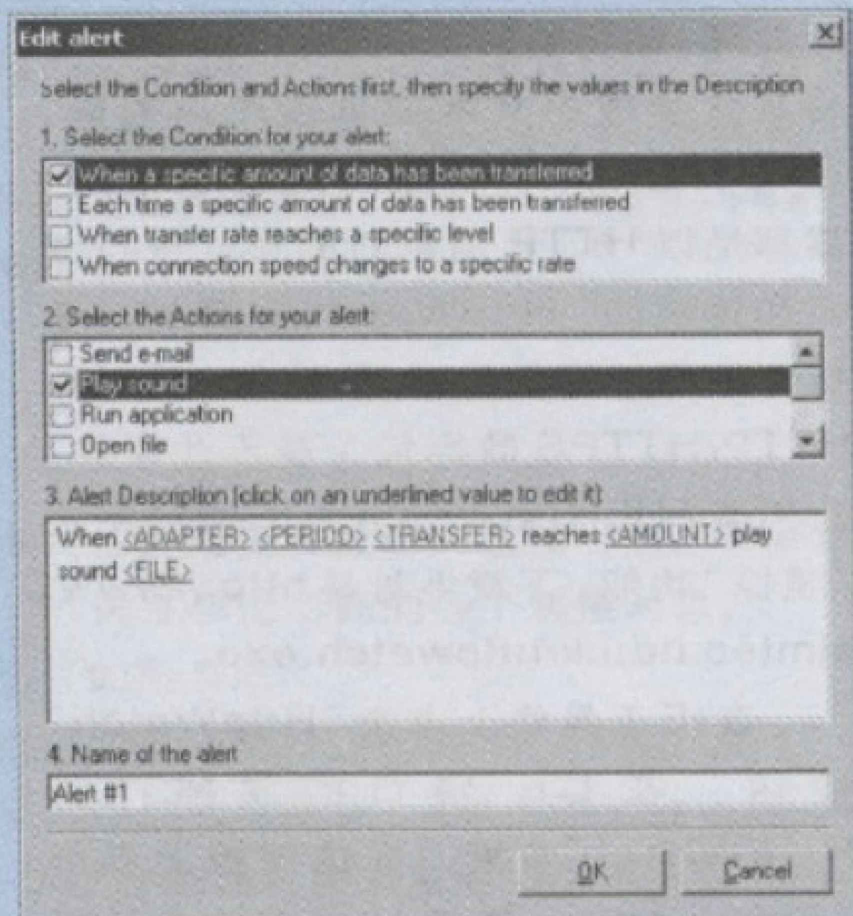
安装并执行该软件后，单击任务栏图标，打开监控界面（**如右页图1**）。缺省设置时，Bandwidth Monitor Pro监控界面显示4组数据，从上到下依次是下载速率、上传速率、当天流量、流量总计，同时在界面底部还有一个波形图显示上传、下载速率的变化。即使是点击关闭按钮


图1


图2

将其缩至任务栏后，仍可从显示的图标中看到流量变化的信息。此外，程序还能自动记录和统计每天、每周、每月、每年的流量数据，这些数据可通过右键菜单的“History”命令来查看。

与同类软件相比，Bandwidth Monitor Pro拥有更为丰富的自定义功能。右键单击监控界面，执行快捷菜单中的“Settings”命令，打开设置窗口。在“Connection”标签页中，选择需要监控的网络连接设备，其他选项通常使用缺省值即可；在“Layout”标签页中能自定义该程序的显示外观，对监控的参数内容进行设置等（**如图2**）。


图3

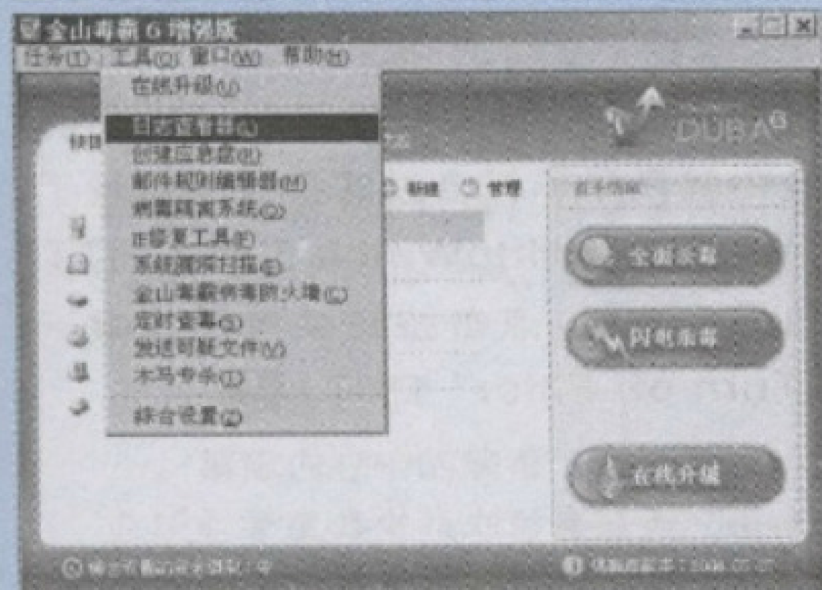
如果希望程序在监测到流量发生异常变化时发出警报，可开启程序的“流量报警”功能：单击打开“Alerts”标签页，点击“New”按钮，并在随后弹出的窗口中编辑警报触发的条件。例如，当程序监控到某一时间段网络传输流量超过指定大小，或网络传输速率达到指定数值时，发出声音警告提示，或重新启动计算机，或是发送电子邮件到指定的地址（**如图3**）。

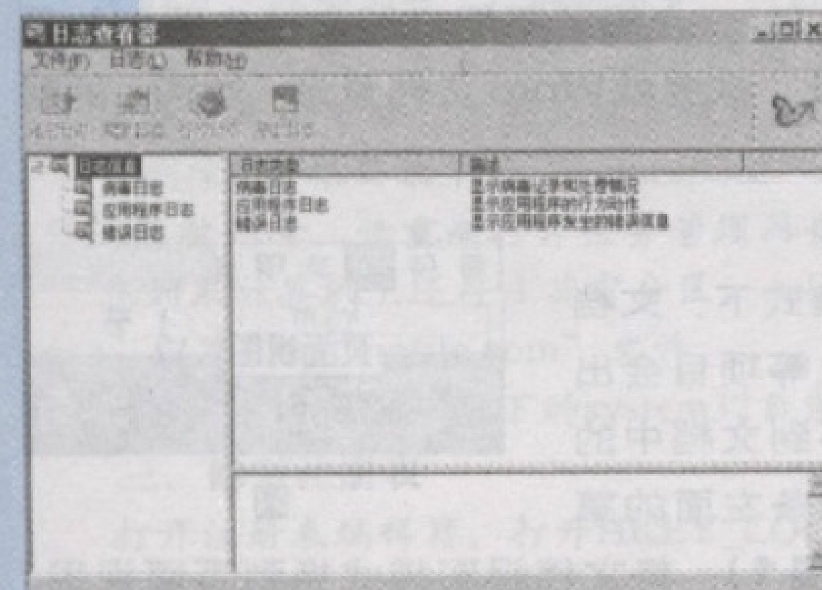
当然，为了让Bandwidth Monitor Pro更好地监控和统计流量信息，还必须在“Windows”标签页中选中“Auto start with windows”选项，以使该程序能随系统启动自动运行，提供有效的监控服务。

杀毒软件的另类应用——巧妙查看电脑何时启动

■北京 Lomedi

奇门遁甲


图1


图2

一般来说，大家的电脑上安装了杀毒软件后，病毒防火墙总是默认为随系统启动，所以，杀毒软件自身的日志里，防火墙启动的时间实际上就是电脑开启的时间。

这就是说，杀毒软件在为我们防范病毒、木马进攻的同时，还忠诚地记录了电脑每次启动的时间。有时我们要对电脑使用的时间进行监控，看看电脑何时被使用了，那么简单地查看一下杀毒软件的日志就可以了。

下面以金山毒霸6增强版为例，说一下具体实现方法。

启动金山毒霸6增强版，在“工具”菜单中选“日志查看器”（**如图1**），打开“日志查看器”窗口（**如图2**），然后在界面左栏中选中“应用程序日志”一项，在右侧上面的窗口可看到很多类似“2006-5-7 17:28 毒霸主程序 启动”这样的信息，大家注意看**图3**，“应用程序”栏中是“病毒防火墙”的，前面所显示的时间就是邮件防火墙随电脑启动的时间，也就是电脑开启的时间（实际上比电脑启动时间略晚一些）。

“毒霸主程序 启动”前所显示的时间是你执行金山毒霸6增强版的时间（**如图4**），而“毒霸主程序 信息”项则告诉你其他一些相关信息（**如图5**）。

这种方法其实没有什么实现难度，只不过不容易引起大家注意而已，其实除了杀毒软件外，很多系统维护类软件甚至系统本身都有类似日志查看功能，里面包含了非常多的有用信息，仔细查看分析一下，会有很多收获。

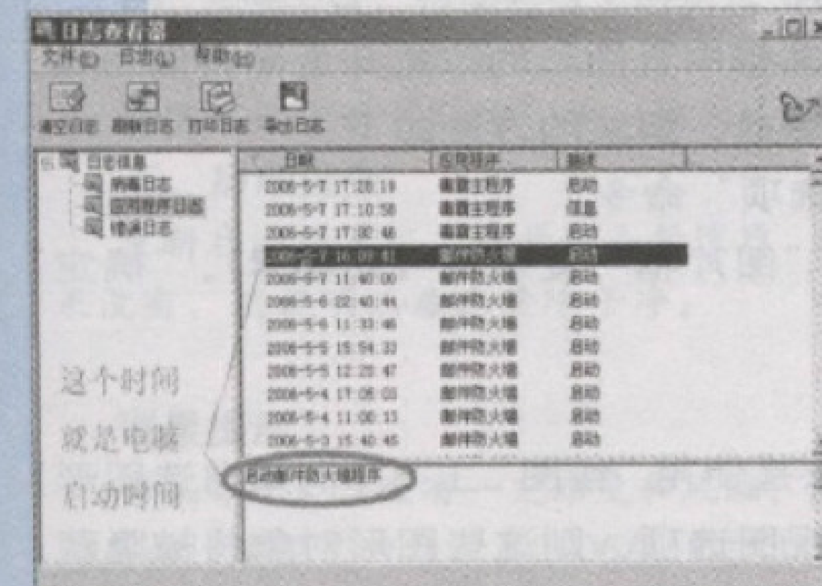


图3

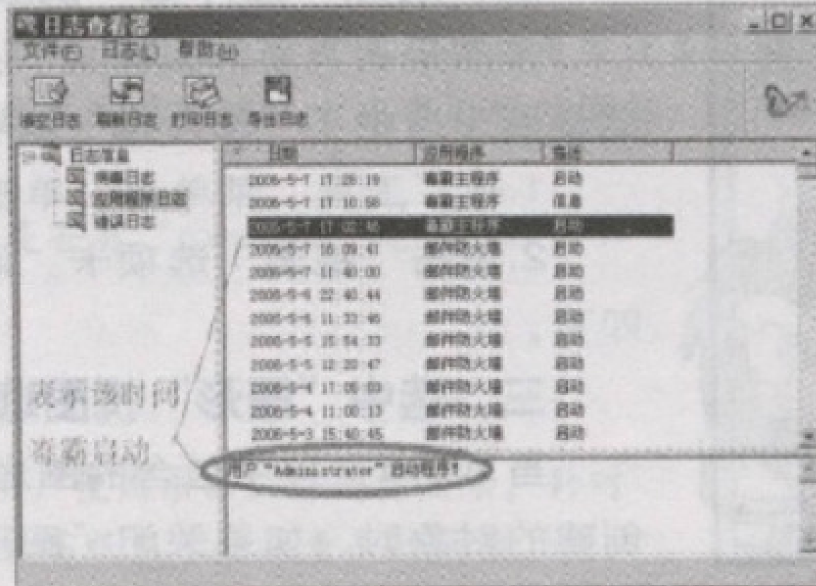


图4

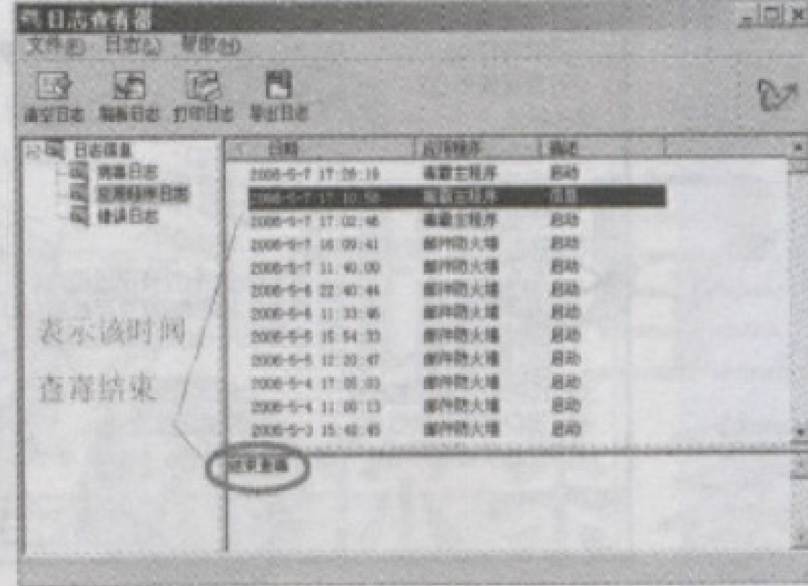


图5

为IE安装一个网址"嗅探"器

■河南 花的神明

当我们使用IE在网上尽情冲浪时，在IE看似平静的表面背后，却进行着繁忙的操作。IE根据用户提交的网址，向远程服务器发出各种请求信息，远程服务器对接收的请求信息进行处理，然后将回应信息发送给IE，IE将其转换成超文本信息供用户浏览。在IE和远程服务器交互的过程中，数据都是以HTTP信息包的形式进行封装和传送的。HttpWatch是IE的一个插件，能捕捉并显示IE接收/传送的HTTP/HTTPS数据包，基于此原理，我们可利用HttpWatch为IE增加网址"嗅探"功能。下载地址是http://www.simtec.ltd.uk/httpwatch.exe。

在IE工具栏上点击"HttpWatch"按钮，在IE窗口的底部打开HttpWatch面板，在该面板上点击"Start"按钮，激活HttpWatch的对Http数据包的监控功能，当在IE中浏览网页时，IE和远程服务器之间发送/接收的HTTP数据包都显示在监控列表中（**如图1**）。监控列表由Started（开始时间）、Time（持续时间）、Size（包尺寸）、Method（包发送方法）、Result（处理结果）、Type（数据类型）、URL（接收/处理HTTP数据包的网址）等列组成。在URL列中包含了IE在处理HTTP包时涉及到的各种

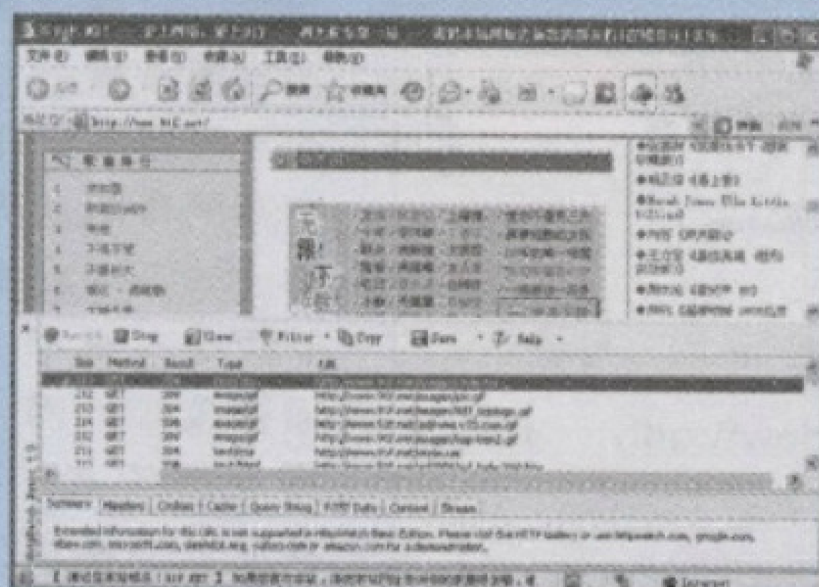


图1

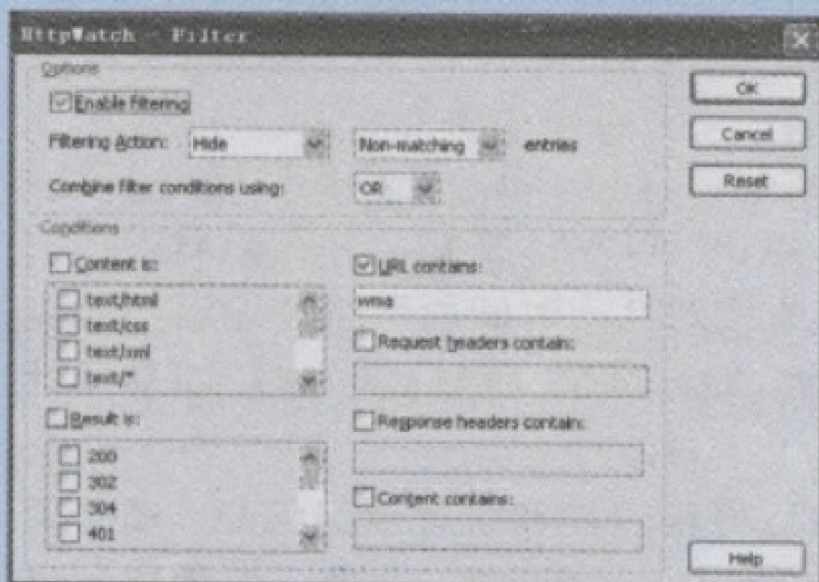


图2

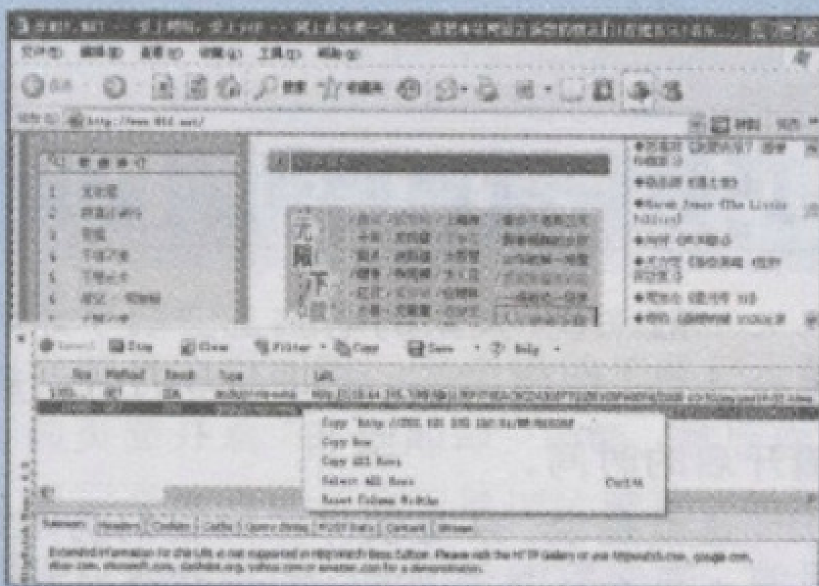


图3

文件的确切地址。利用HttpWatch提供的包过滤功能，我们能轻松地从繁杂众多的HTTP数据包中"嗅探"到所需文件的地址。例如，我们打开一个音乐网站，在线欣赏我们喜欢的歌曲，但歌曲的网址一般不在状态栏中显示。点击HttpWatch面板工具栏上的按钮菜单"Filter"→"Filter..."，在过滤窗口（**如图2**）中勾选"Enable filtering"项，启动包过滤功能，然后勾选"URL contains"项，在其中输入需要寻找的文件的后缀，例如输入"wma"，其他过滤选项不必改动，然后点击OK按钮关闭过滤窗口。这样，在监控列表中只显示出WMA音乐文件的地址了，在该地址上点击右键，在弹出菜单中（**如图3**）点击第一个菜单项，这样该音乐文件的网址就复制到了剪切板上，利用其他下载工具（例如FlashGet等）就能将该文件下载到本地了。当然，在过滤窗口的"URL contains"中输入不同的文件后缀（如SWF、GIF、ZIP、MP3等），就可分别"嗅探"不同的文件网址了，在激活过滤功能后，当浏览网页时，在监控列表中就只显示符合过滤条件的网址了。如果想恢复HttpWatch正常的HTTP包显示功能，点击按钮菜单"Filter"→"Turn off Filter"即可。P

Word显示"吃图"为哪般

■山东 王杰

试办公备

看了本栏目2006年第5期《Word"吃图"为哪般》一文（下简称《W》文），介绍了不能打印文档中图形的原因及解决方法。如果文档中的图形没有显示在屏幕上，是不是也挺烦的？在此，笔者就Word文档显示"吃图"的解决办法简介一下，权算对《W》文的一点补充。

一、选择"页面视图"模式

Word提供了多种视图模式供大家浏览文档，其中只有在"页面视图"模式下，文档屏幕显示才与打印效果一样，这时文档的页眉、页脚、栏、文本框、图形对象等项目会出现在它们的实际位置上。如果看不到文档中的全部或部分图片，请单击水平滚动条左面的第三个按钮即"页面视图"按钮（**如图1**），将文档视图模式换到页面视图。

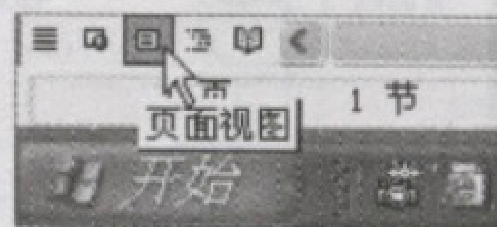


图1

二、清除"图片框"视图选项

虽然是在页面视图模式下，但文档中有图形的位置却显示为空白框，这是因为选中了"图片框"选项的缘故，解决的方法如下。

1.在"工具"菜单上，单击"选项"命令；

2.单击"视图"选项卡，清除"图片框"复选框（**如图2**），"确定"即可。

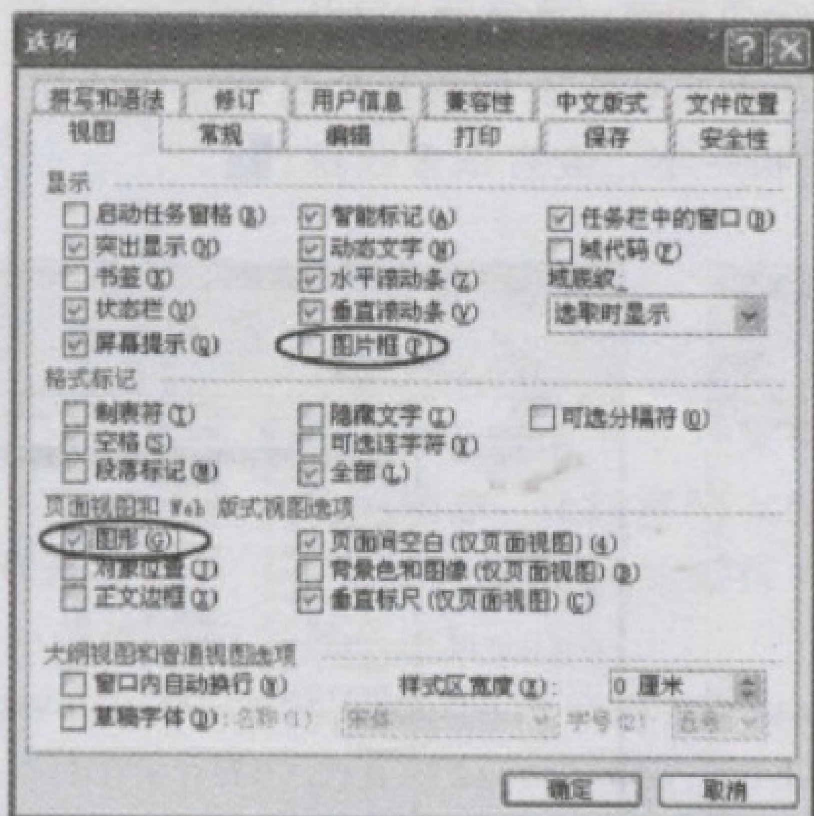


图2

三、选中"图形"视图选项

当Word文档中包含的图形对象是使用"绘图"工具（例如自选图形）创建的对象时，如果关闭"图形"视图选项，则这些图形对象将被隐藏。若要显示这些图形，方法如下。

1.在“工具”菜单上，单击“选项”命令。

2.单击“视图”选项卡，选中“图形”复选框。“确定”即可。

{ INCLUDEPICTURE "图1.jpg" * MERGEFORMAT }

{ INCLUDEPICTURE "图1.jpg" * MERGEFORMAT \d }

图3

四、切换为显示域结果

当图形是以链接的方式插入到文档中时，屏幕上显示的可能是链接的嵌入式图形的域代码（**如图3**），而不是域结果。域代码是括在域字符“{}”中的指令，而域结果才是链接的图形。若要隐藏域代码并显示图形，请按Alt+F9键，该快捷键将文档中所有的域代码转换为域结果。

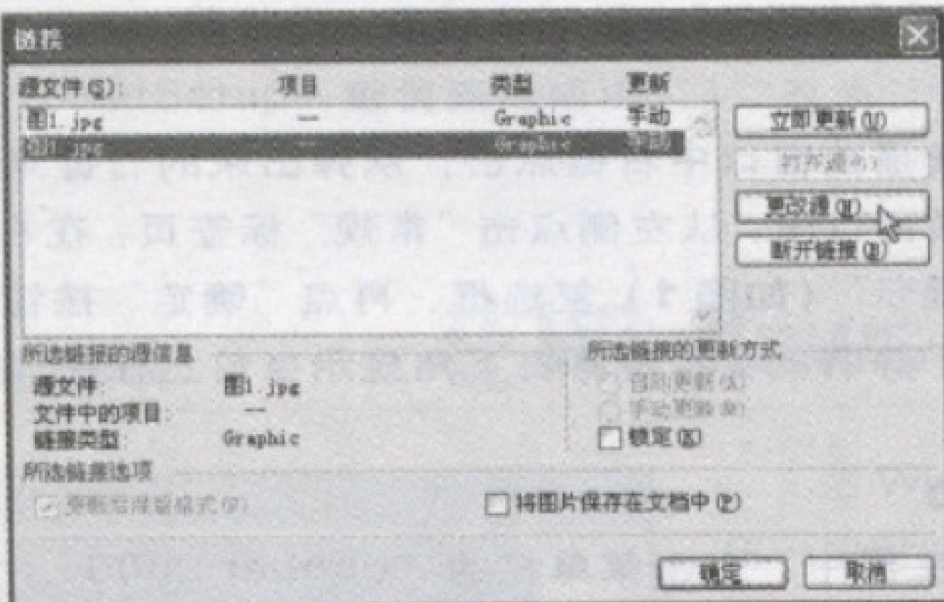


图5

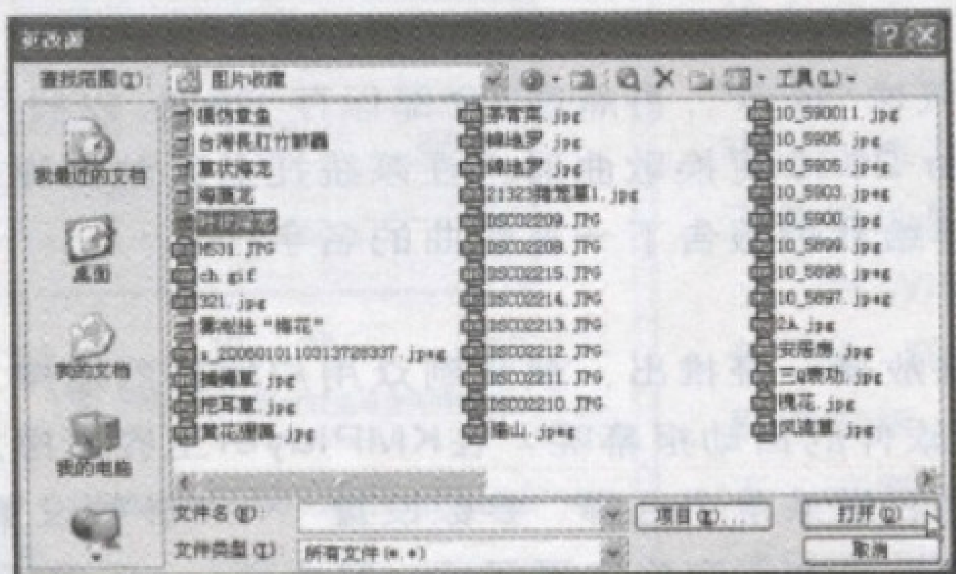


图6

五、重新连接链接对象

当文档中本应显示图形的位置出现一个右上角为红色“X”的方框时（**如图4**），说明该处的图形是以链接文件的方式插入到文档中的，而该链接已被断开。断开链接的原因很多，比如移动了Word文档或源图形文件、重命名或删除了源图形文件等，这时请重新建立链接，方法如下。

链接断开，图片所在位置被一个带有红色“X”的方框代替。

图4

1.在“编辑”菜单上，单击“链接”命令。

2.在对象列表中，单击要重新连接或更改的链接对象。若要选择多个链接对象，请按下Ctrl键并单击所需的各个链接对象。

3.单击“更改源”按钮（**如图5**）。

4.使用“查找范围”框定位到源文件。

5.若要重新连接到源文件中的所有数据，请单击源文件名称，再单击“打开”（**如图6**）。如果仅将链接对象重新连接到部分源文件，请单击“项目”按钮，然后键入源文件中要链接的特定内容的名称，例如Excel中的单元格区域，或Word中的书签名称。如果将链接指定到了另一个文件，新的源文件与原来的源文件必须是用相同的程序创建的。

利用瑞星杀毒软件查杀代理木马变种GZ

病毒名称：代理木马变种GZ（Trojan.Agent.gz） **病毒类型：**木马病毒 **病毒危害级别：**★★★

病毒发作现象及危害：病毒采用Visual Basic语言编写。该病毒会通过U盘、移动硬盘等进行传播，会记录用户的键盘输入信息，从而盗取用户的网络游戏、QQ、银行卡账号等隐私信息，并发送给黑客。由于其传播机制，目前在学校机房、网吧等小型局域网络中传播较广。

手工删除

一、清除内存中的病毒

在任务管理器中找到所有名为“rose.exe”的进程，单击鼠标右键，选择“结束进程”。

二、删除病毒文件

1.打开“我的电脑”，选择菜单“工具”→“文件夹选项”，点击“查看”，取消“隐藏受保护的操作系统文件”前的✓，并在“隐藏文件和文件夹”项中选择“显示所有文件和文件夹”，然后点击“确定”。

2.在“我的电脑”中用鼠标右键点击C盘，选择“打开”，注意此处一定不要双击盘符打开磁盘！

3.删除C盘根目录下的“autorun.inf”和“rose.exe”文件。如果根目录下存在“system32”文件夹，也将其一并删除。如果提示文件不能被删除，请重新打开任务管理器查看是否已结束掉所有“rose.exe”进程。

4.如果计算机上还存在其它分区，如D、E等，也要用上面的方法打开磁盘分区，并删除这些分区根目录下的“autorun.inf”“rose.exe”以及“systemfile.com”文件。

5.进入Windows目录下的system32目录（默认为C:\Windows\system32），删除掉下面的“run.reg”和“systemdate.ini”文件。

三、修复注册表

打开注册表编辑器。打开HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run一项，在右边的窗格中找到“dll”一项，将其删除。

四、删除U盘、移动硬盘上的病毒文件

这个病毒通过U盘等进行传播，因此在计算机杀毒后也要对这些移动存储设备进行彻查，防止重复感染。

按住键盘上的“Shift”键，插入U盘，然后用和清除硬盘上病毒同样的操作，清除掉移动存储设备上的病毒。

五、后期检查

重新启动计算机，打开任务管理器，查看是否有“rose.exe”进程存在，如果没有，则说明病毒已清除干净。

瑞星提示

该病毒手工清除有一定难度和风险，建议用户使用杀毒软件进行清除。针对此病毒，瑞星已升级，其2006版18.23.11及其更高版本可彻底查杀此病毒。用户还可随时拨打瑞星反病毒急救电话010-82678800来寻求帮助。



我听歌，你报幕

■山东 王杰

在工作过程中让轻柔的背景音乐伴随左右，不但不会影响我们的正常工作，而且还能放松工作中的紧张心情。不过，当前的工作窗口往往会遮挡住播放窗口，这样我们就无法从播放列表窗口中获得播放信息了。其实，我们可免费给播放器请一个“报幕员”，做到我听歌，你报幕。

图1

图2

图3

1.千千静听

启动千千静听，在播放窗口中右键点击，从弹出来的右键菜单中选择“选项”，在弹出的选项窗口中，从左侧点击“常规”标签页，在右侧点“在屏幕右下角弹出播放提示”**（如图1）**复选框，再点“确定”按钮即可。好了，以后再听歌时，千千静听就会在屏幕右下角显示当前正在播放的歌曲信息了。

2.Foobar 2000

在Foobar 2000主界中，点击菜单栏的“Foobar 2000”，从弹出的下拉菜单中选择“参数设置”，接下来在弹出的参数窗口中从左侧窗格中展开“Display”→“默认用户界面”→“托盘”**（如图2）**，在右侧的窗格中点“更换歌曲时弹出‘气球’提示”，再点击“全部保存”按钮。以后用Foobar 2000听歌每当Foobar 2000更换歌曲时，在系统托盘区就会弹出一个气球提示，像报幕员一样给我们报告下一首歌曲的名字。

3.KMPlayer

来自韩国的这款播放器一经推出，就受到众用户的热烈追捧，那么在KMPlayer中如何实现软件的自动报幕呢？在KMPlayer主界面播放窗口中右键点击，从弹出来的右键菜单中选择“参数设置”→“参数设置”，在弹出来的参数设置窗口中，从左侧窗格中展开“一般选项”→“循环/播放列表”，在右侧窗格中将“在播放提示信息中显示文件名，不显示标签信息”复选框打上✓，点击“重置当前配置”按钮**（如图3）**。以后，在播放歌曲过程中，KMPlayer就会自动在屏幕正中弹出提示信息为我们报幕了。

另外，我们还可从左侧窗格中点击“一般选项”，勾选右侧窗格中的“在MSN中显示当前播放文件的详细信息”，这样就可在MSN中实现歌曲的自动报幕了，一边聊天，一边操控歌曲播放，是不是很爽？

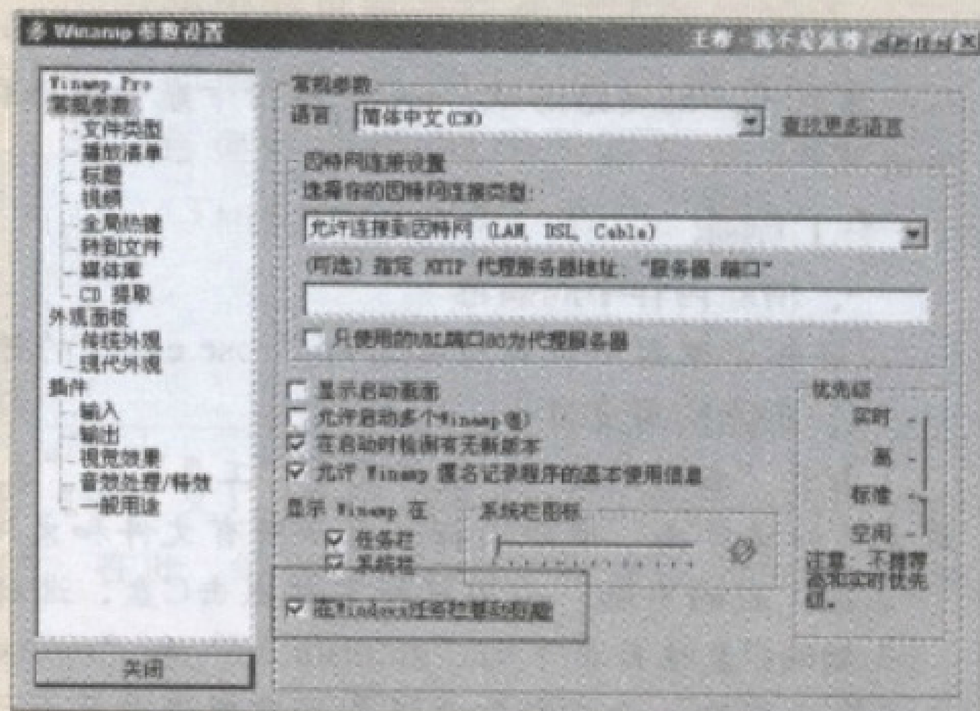


图4

4.Winamp

要在这款老牌的播放器中实现自动报幕的效果，首先点击菜单栏的“选项”，从其下拉菜单中选择“参数设置”，在弹出来的参数设置窗口中，点击左侧窗格中的“常规参数”，在右侧窗格中点“在Windows任务栏卷动标题”**（如图4）**，再点击“关闭”按钮关闭参数设置窗口即可。好了，现在再看看，Winamp是不是自动在任务栏的图标上为我们滚动报幕了？P

Win98——对IP修改说“不！”

■山东 牟晓东

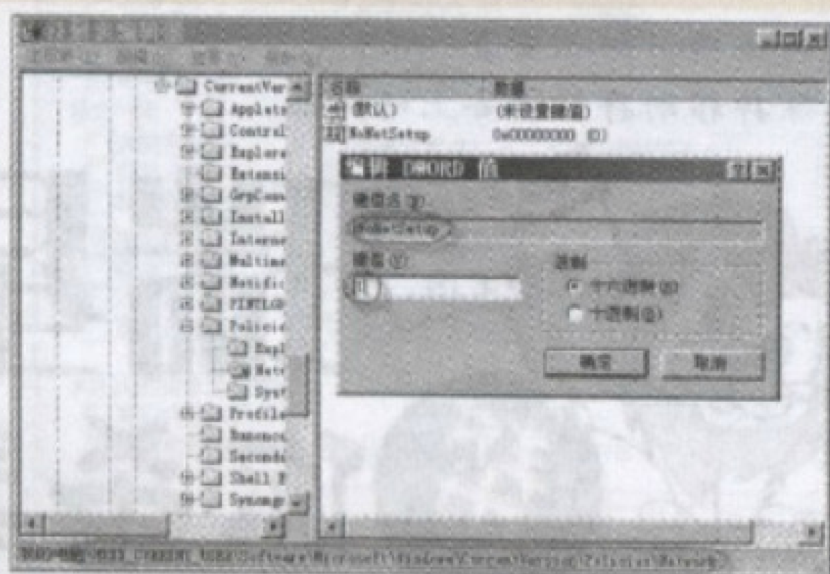


图1

虽说Windows 2000/XP已很普及了，但还有相当多的局域网工作站为Win98系统（特别是校园网）。在网络运行中，我们经常会碰到IP地址冲突的事件，非常讨厌，原因无非就是个人用户随意设置自己的IP地址造成的。以前有人通过修改系统的Netcpl.cpl文件扩展名的方法来避免找到“控制面板”中的“网络”项目，简单有效，缺点就是网管自己可能也忘记了更改后的文件名称而造成日后的麻烦。其实我们也可再寻出路，就是在每台Win98工作站的注册表上改一处键值，一样能达到禁止随意更改IP地址的目的，而且更具隐蔽性。

“开始”→“运行”，填入“Regedit”确定。打开注册表编辑器后，

依次展开HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Network，新建一个DWORD值，取名为"NoNetSetup"，并设置其值为"1"（**如图1**），并确定。

重启以后，试试再去修改本机的IP地址，你会发现网络属性编辑被禁止了，弹出"系统管理员已经关闭'网络'控制面板。"的对话框（**如图2**），非常有效。当你需要更改IP地址时，就再到注册表的这个地方把"NoNetSetup"键值删除或由"1"改为"0"即可。



图2

让Windows XP自动注销用户

■河南 花的神明

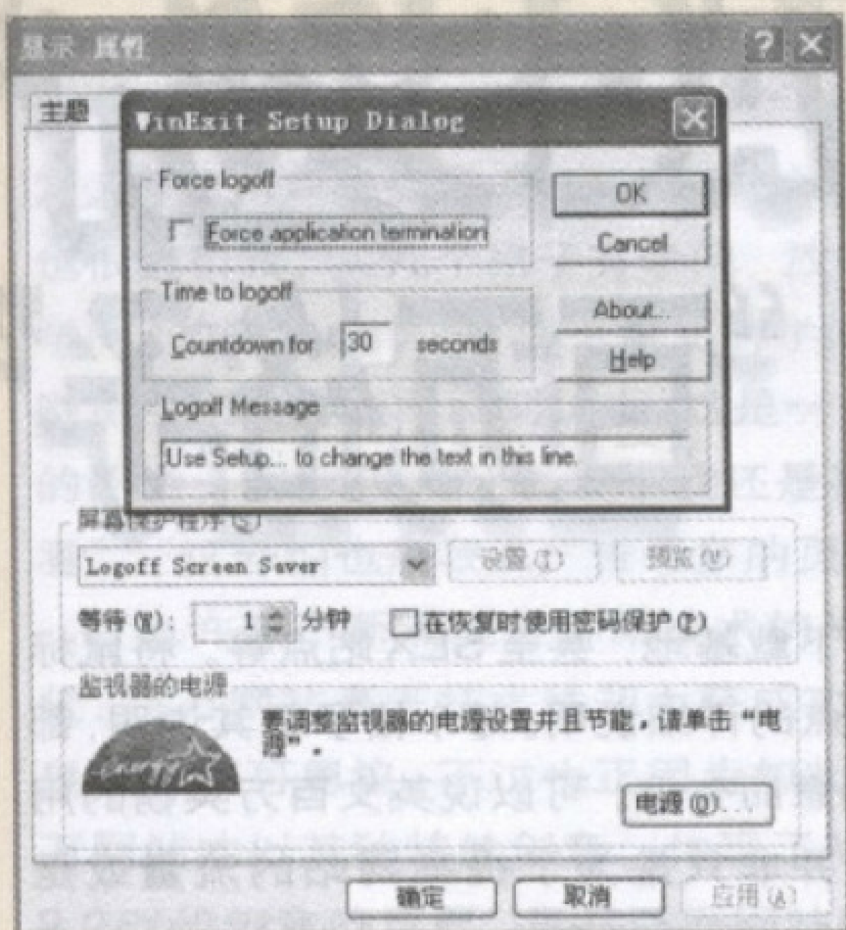


图1

当Windows XP使用了屏幕保护后，特别是存在多个账户的情况下，系统空闲一段时间后，就会自动启动屏保并返回登录界面，当用户点击键盘或鼠标时就显示登录界面，点击相应的用户名即可回到桌面。这存在一定的不安全性，如果让系统在空闲一段时间后，就自动注销当前用户，那么使用者就必须输入正确的密码才能登录，这无疑增加了系统的安全性。微软提供的实用程序Winexit.scr可帮你实现这一想法。Winexit.scr是个特殊的屏保程序，该屏保运行后即可注销当前用户，下载地址是http://www.bbybbs.com/bbs/inc/winexit.scr。

在Windows资源管理器中选中Winexet.scr文件，在其右键菜单上点击"安装"项，系统就自动安装该屏保程序，随后打开显示属性窗口，并切换到屏幕保护程序面板。在列表中显示安装好名为"Logoff Screen Saver"的屏保。默认状态下，该屏保处于选中状态。点击设置按钮，打开配置窗口（**如图1**），勾选其中的"Force application termination"项，表示当自动注销当前用户时，会关闭所有运行着的进程。在"Countdown for X seconds"中设置延迟时间（以秒为单位），这样，当执行注销操作之前，会弹出倒计时对话框，当倒计时结束时执行注销动作。在"Logoff message"中设置当注销时显示的提示信息。值得注意的是，在使用该屏保时，一定要及时保存当前的工作，例如正在编辑的Ofice文档等，否则注销后所有未保存的数据都会丢失。

文件名的烦恼

■江苏 张芸潇

最近，单位里掀起学英语的热潮，我也不甘落后。想着彻底不受中文的干扰，就索性把装了一年多已越来越慢的中文版WinXP删除，换上英文版的。为了正确显示原有的中文文档，不得已，仅把系统Control Panel中Regional and Language Options的Language页勾上"Install files for East Asian languages"。这样一来，整个系统基本保持了英文版风貌，也不影响中文的使用。

为自己的成果洋洋得意，没过几天，发现前段时间从网上下载来的CHM格式的C++教程打不开了（文件名含有中文字符），到网上一查，发现可能是由于hhctrl.ocx控件没有正确注册，需要通过命令"regsvr c:\windows\system\hhctrl.ocx"解决，可是我试了一下，问题依旧。

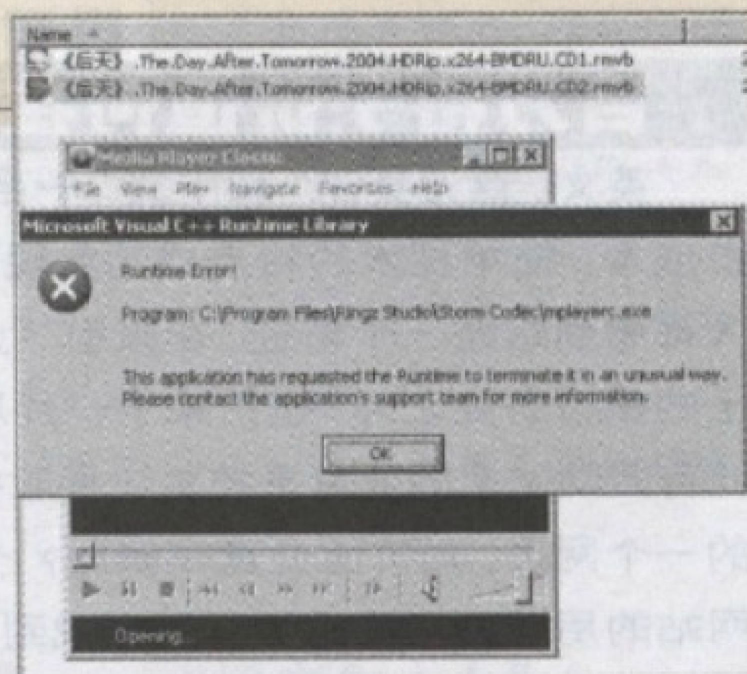


图1

一个问题还没解决，另一个问题又出现了。在网上下的RMVB格式的电影，用全功能的"暴风影音"打开出错，告诉我没法播放（**如图1**）。难道是编码器的版本比解码器的版本高？升级"暴风影音"！可还是没用。

后来问题居然在不经意间解决。电脑装了新系统，就想把老文件分门别类地归档一下。"[C++经典]C.Plus.Plus.Primer.4th"中"[C++经典]"这几个字没什么意义，归档时就把它给去了，没想到文件却能顺利打开了。于是立刻把电影文件名也来改改试试。果然，去掉中文引号后，暴风影音也能正确播放了。既然确定是文件名中的中文字符在英文系统中有不兼容的问题，就又尝试将系统Control Panel中Regional and Language Options的Regional Options页"改成"Chinese(PRC)"，也一样解决了问题，只是系统看上去像中文版的WinXP了。

写到这里，笔者提醒大家，有时打开文件会意外出错，有可能并非文件内容的问题，文件名也有可能捣乱。文件名中的字符兼容性，也许是解决问题的关键呢！

一句话技巧

现在很多人的电脑上都安装了Media Player Classic，这是一款很好用的多媒体播放软件，使用它还可方便地将CD音轨转化为WAV文件，具体的操作方法如下：打开"文件"→"打开碟片"菜单，开始播放CD，然后在"文件"选"另存为"，保存即可。

北京 柳贝

前言

在上期的文章中，为大家介绍了“百万格子”及其升级版“博客众生相”，引起了不少读者的兴趣，因此应编辑之约，本期再对百万格子与“格子经济”及其引发互联网经济Web 2.0的变革，进行一番简单的分析与探讨。



从“地图广告”到“TAGS经济”——再续“百万格子”

■贵州 冰河洗剑

百万格子可说是互联网上的一个奇迹，以其独特的创意和盈利模式，引发了互联网Web 2.0时代的一场“格子经济”。如今，互联网上的百万格子热依然方兴未艾，其各式各样的“升级”与“演化”版不断出现，在百万格子创意之上加入新的创意，将格子经济升级到“Tags经济”……百万格子除创造了一个互联网个人创业盈利的奇迹外，也值得我们去深思和探讨。

百万格子价值何在？

英文“百万英镑”和中文“一百万”网站，以低成本、简单技术的特点成功实现盈利，让所有人都感到这是一个奇迹。在吸引了众多互联网人士的探讨研究之外，也引来了一片质疑声——如此百万网站卖的究竟是技术还是服务？如此简单的一个网页，其价值究竟在哪里？分析一下百万网站的用户群，我们也许可以找到答案。

在Alex Tew的英文“百万英镑”首页，可以看到国外买主的格子，里面有公益宣传广告、小公司广告、博客、个人网站、下载基地，甚至SEX站点等。将鼠标停留在格子上，可看到链接站点的详细说明。每个格子及其说明，都被国外用户“打扮”得极富创意而有趣。可以说英文百万英镑的用户群很广，而用户购买格子并非只是为了提高网站的流量或是Alexa世界排名，而是出于体验一下新鲜事物，“玩”的心态比较多一些。

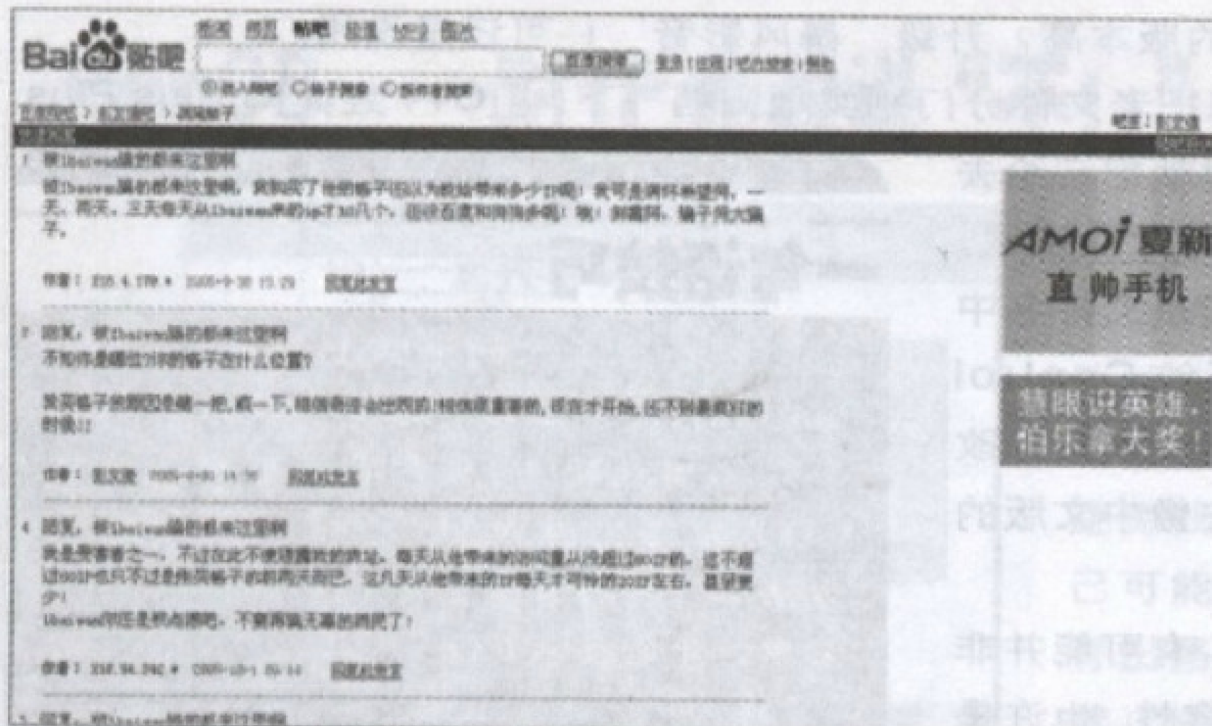


图1：百度贴吧中关于百万格子网的争论

不过百万网站到了中国后，大概是国人对新事物所抱有的心态不同，“一百万”网站在获得许多用户支持的同时，也遭受不少质疑（**图1**）。有不少所谓揭露百万网站“内幕”“陷阱”的文章提出，百万网站没有技术、维护简单、不能提高网站的Alexa世界排名，因此是一个骗局。不过这些文章的看法似乎有失偏颇。

以购买“一百万”格子的第一位非华人买家保罗·库克林（Paul Cooklin）为例，通过格子链接他的个人网站，在国庆节假日的3天中，尽管上网人数很少，保罗竟然也得到了200多个新的访客。在Google上购买20个点击，每天需要5便士/10美分，5年下来就需接近2000英镑（约合30307人民币）的花费；而在“一百万”首页上，只需要15美元就可享受5年以上的服务。在保罗看来，这是一个绝对超值的投资。

一些软件商或公司、企业也在“一百万”上购买了自己的格子，例如艾数软件的杨涛是“出于一个商人的直觉”，第一时间买下了两个格子，而易餐网（www.ecanyin.com）则在中文百万首页，以每个格子100元的价格一次性买下了100个格子，作为“企业推广计划中的一部分”。

在“一百万”首页上购买网站格子的买家中，有买不起门户网站广告位的小网站或个人，也有怀着对百万网站新创意的信心而加入的中等规模的公司集团。对于这些用户来说，Alexa世界排名并不是很重要，他们关注的是流量和效果。不管怎么样，中文的一百万网站因为奇异的创意，确实吸引了不少人的关注，提升了网站的流量，起到广告的效果。与目前其它的网络广告方式相比，100元一个的格子是便宜超值

的（**图2**）。

此外，还有许多出于其它独特的原因而购买“一百万”格子的用户。例如有人买了3个格子，放上了自己的姓名，链接至他的百度贴吧；也有人只购买了1个格子，并填上一个莫名其妙的“和”字，链接到自己的Blog。对于这些用户来说，只花少许的钱，就满足了自己的猎奇心理。更重要的是，许多用户也是出于玩的心态，体验到了中文一百万网站与众不同的地方。有的用户感受到“百万首页上放的其他广告也很吸引我。买几个格子有学问，放哪个位置有学问，放什么有学问，怎么放更有学问。”而一些浏览网站的普通网民则认为“这是一个展示创意的平台，尽管没我什么事，我还是喜欢上去看看”，“这恐怕也是我点广告最多的页面了”……

Google关键词	词性类别	日均检索量	首页价格	前2页价格	不限排名
[illegible]	[illegible]	1000-5000	1250(元/月)	1000(元/月)	800(元/月)
[illegible]	[illegible]	1000-5000	1250(元/月)	1000(元/月)	800(元/月)
[illegible]	[illegible]	500-1000	700(元/月)	600(元/月)	500(元/月)
[illegible]	[illegible]	500-1000	750(元/月)	600(元/月)	500(元/月)
[illegible]	[illegible]	500-1000	700(元/月)	600(元/月)	500(元/月)
[illegible]	[illegible]	0-500	700(元/月)	600(元/月)	500(元/月)
[illegible]	[illegible]	500-1000	700(元/月)	600(元/月)	500(元/月)
[illegible]	[illegible]	500-1000	700(元/月)	600(元/月)	500(元/月)
[illegible]	[illegible]	500-1000	750(元/月)	600(元/月)	500(元/月)
[illegible]	[illegible]	0-100	300(元/月)	250(元/月)	200(元/月)

图2：某Google Adwords广告代理网站的收费标准

也许在不断涌现各种新技术的Web 2.0时代，百万网站毫无技术性却大获成功，这显得太不可思议。不过也正因为如此，百万网站才以其独特的创意，体现了Web 2.0时代创意的重要。虽然百万网站的技术和成本门槛都很低，任何人都可简单地进行复制，不过其创意性决定了这是一个“有第一无第二”的项目。同时，百万网站之所以能获得成功，是因为它满足了用户个性化服务的需要。不像传统的网络广告形式，仅局限于一些商业广告或信息，在百万网站上可以看到的是，更多的用户通过这个平台展现和推销自己。对于一些小的站点或个人博客来说，百万网站更能满足他们的需要，成为一个个人广告的平台。这可能正是百万网站的价值所在吧。

比较成功的“百万格子——第二”网站

虽然百万格子是有第一无第二的生意，不过网上还是有众多的百万格子模仿站点，有一些继百万格子第一站之后，也取得了一些成功。

在众多的英文百万格子站点中，比较成功的百万英镑模仿者有“Million Quarter”（http://millionquarterwebpage.com/）。该站点将页面划分为1 000 000个像素，每个像素售价0.25美元，也就是说整个页面价值250 000美元，目前已售出376 500个像素。

在无数的中文百万格子站点中，“九百万格子网”（http://www.9baiwan.com/）也算是比较成功的。该站点页面以20 × 20像素点划分格子，分为102行 × 49列，共4998个格子；每个格子售价100元，提供10年的使用服务期限，目前已售出586个格子。九百万格子网增加了一些特色元素，对格子进行了“分类”划分，并且公布了格子站点第三方流量统计数据。

有趣的“全球第一最大网站”

在“格子飓风”刮遍互联网时，国内某知名网络公司对格子文化进行了另类的演绎。该公司利用互联网国际域名最长63个字符的限制和代表网站website的域名缩写.ws，以63个9即“http://999999999999999999999999999999999999999999999999999999999999999.ws/”，组成最长最大的国际域名网站，命名为“全球第一最大网站”。其首页像素为9999 × 9999，也是目前世界最大面积的首页；每个格子的大小为13 × 13像素，共划分为591 361格，每个格子以1元的价格出售。

崭新的“博客众生相”

截至本文发稿时为止，“博客众生相”又作了重大的技术改进（**图3**）。打开首页之后，可看到页面上多了几个栏目，其中包括“每周众星”和“标签云集”。每周评选出点击率人气最高的众生相用户，在网站首页的“每周众星”栏目中显示其照片和博客地址、自我介绍等详细信息；“标签云集”栏目以Web 2.0的标签方式对博客站点分类检索，应该是用以解决加入用户众多的问题；并且原有的所有博客图片，已由随机显示的66位博客图片所代替。现在博客图片由“巴巴变”相册所提供，不再直接存放在服务器上，因此打开网页的速度非常快。



图3：新的博客众生相

另外，在网站的“相册资料”“显示全页”“Tag云集”几个频道中，可看到所有的博客用户和图片信息以及分类标签。

博客众生相的模仿者——“博客少一人”

“博客少一人”（http://www.blogerface.com/）是继博客众生相之后推出的另一个类似百万格子的博客站点。博客少一人上有明显的博客众生相的影子，也是将各博客站长们的照片放在首页，通过“标签云集”进行分类，并提供了链接交换、博客工具、博客新发现等实用的小功能（**图4**）。



图4：博客众生相的模仿者——“博客少一人”

"100美元买一个城市"——地图广告

"既然一个格子可以卖钱，我们地图上面的城市一样可以创造价值。" Globe-ad的负责人如是说。

如果说"博客众生相"是"百万网站"外观上的升级发展，那么"地图广告"则是百万网站内在另一种形式的变革。继百万网站之后，又一个崭新的广告平台浮出水面——这就是"地图广告"(http://www.globe-ad.com)。Globe-ad网站同样是出售网页做广告，不过这里已不再是简单地出售格子，它的卖点是地图。在地图的城市上做广告，每个城市的广告位是100美元。广告位的出售期限为一年，提供每两个月一次的免费更新服务，用户可转让自己的城市广告位。

打开Globe-ad网站首页（**图5**），可看到其上是宣传语："10,000 citys for sale,one city costs 100 USD.You will change internet future,buy one city for yourself."——1万个城市待售，只花100美元就可买一个属于自己的城市，由此改变Internet的未来！

网页中间是一幅世界电子地图，网站出售每个国家地图上的城市点，每个点就是一个广告位，用户可在城市上面贴上公司的Logo、文字介绍以及连接到公司网站的链接。将鼠标移动到任意一个地区，将会弹出该地区的国家名（**图6**）。笔者这里选择了"USA"（美国），



图5：出卖城市的Globe-ad网站



图6：以国家地区分类代替密集的格子



图7：每个城市是一个唯一的广告点

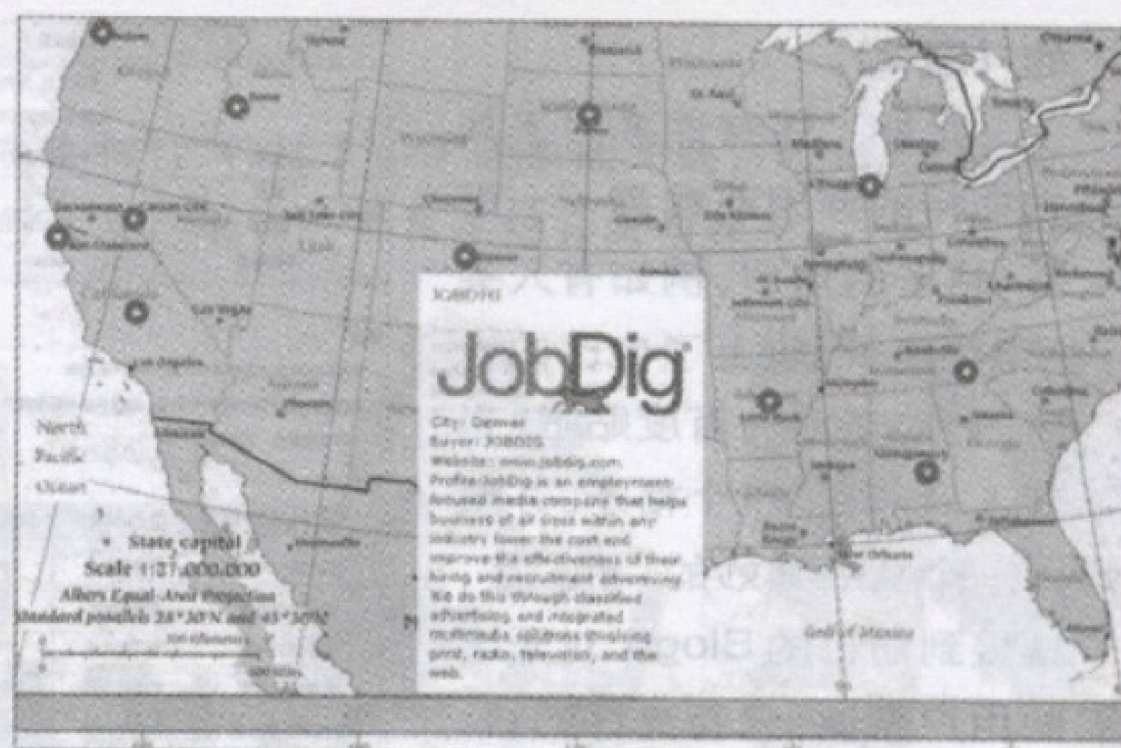


图8 美国某网站的广告

打开网页后显示已有14个广告点卖出（**图7**）。每个城市都是一个唯一的广告点，将鼠标移动到广告位上后可看到广告信息及相关链接（**图8**）。Globe-ad的购买用户类型也很广，比如购买一个城市作为自己的个人求职网站，或者放上自己在网上的商店、公司企业广告等。

虽然到发稿前为止，Globe-ad只卖出了87个城市广告位，也就是说赚了8700美元，但其长远价值还是很乐观的。与百万网站相比，Globe-ad地图广告还是有自己的优势——首先，英文语言的网站针对全世界大部分国家和地区，适合不同地区的人群浏览。由于地图的版面较大并以国家分类，这样使浏览者更容易点击。而且一个城市只允许放置一个广告，使广告位具有唯一性，使广告更具个性特色。Globe-ad不会像百万网站上的格子广告那样，因为广告太密集而被忽略。

其次，百万网站的格子首页是有局限性的，格子卖完后盈利就结束了。而地图广告虽然现在只在一些大的重要城市设置了广告位，但可根据客户要求增加更多的中小城市，并且可开拓新的地图板块增加人气和盈利。而除了广告外，还可利用地图扩展更多的服务。

在中国的互联网上，一个创意往往会被众多人模仿。继Globe-ad的地图广告之后，又出现了一个名为"共赢天下"的格子网(http://going99.com/Main.html)。虽然它采用的依然是地图的方式，不过这个站点不是仅仅卖地图位置，也不是只卖网页上的格子，而是将格子与地图结合在一起，在每个城市的地图上划分格子进行出售（**如右页图9**）。在网站注册成为会员后，点击其首页电子地图上的某个城市，打开该城市的地图，便可看到每个城市都被划分成了数目不定的格子。每个格子的大小为16×16像素，各省地图上每个格子单价均为每年20元人民币。用户选择某个格子后，点击页面中的"添加"，即可购买，然后将自己的网站图标Logo、链接及鼠标悬停说明文字等添加到指定的格子中（**如右页图10**）。

其实"共赢天下"地图格子网，也只是普通

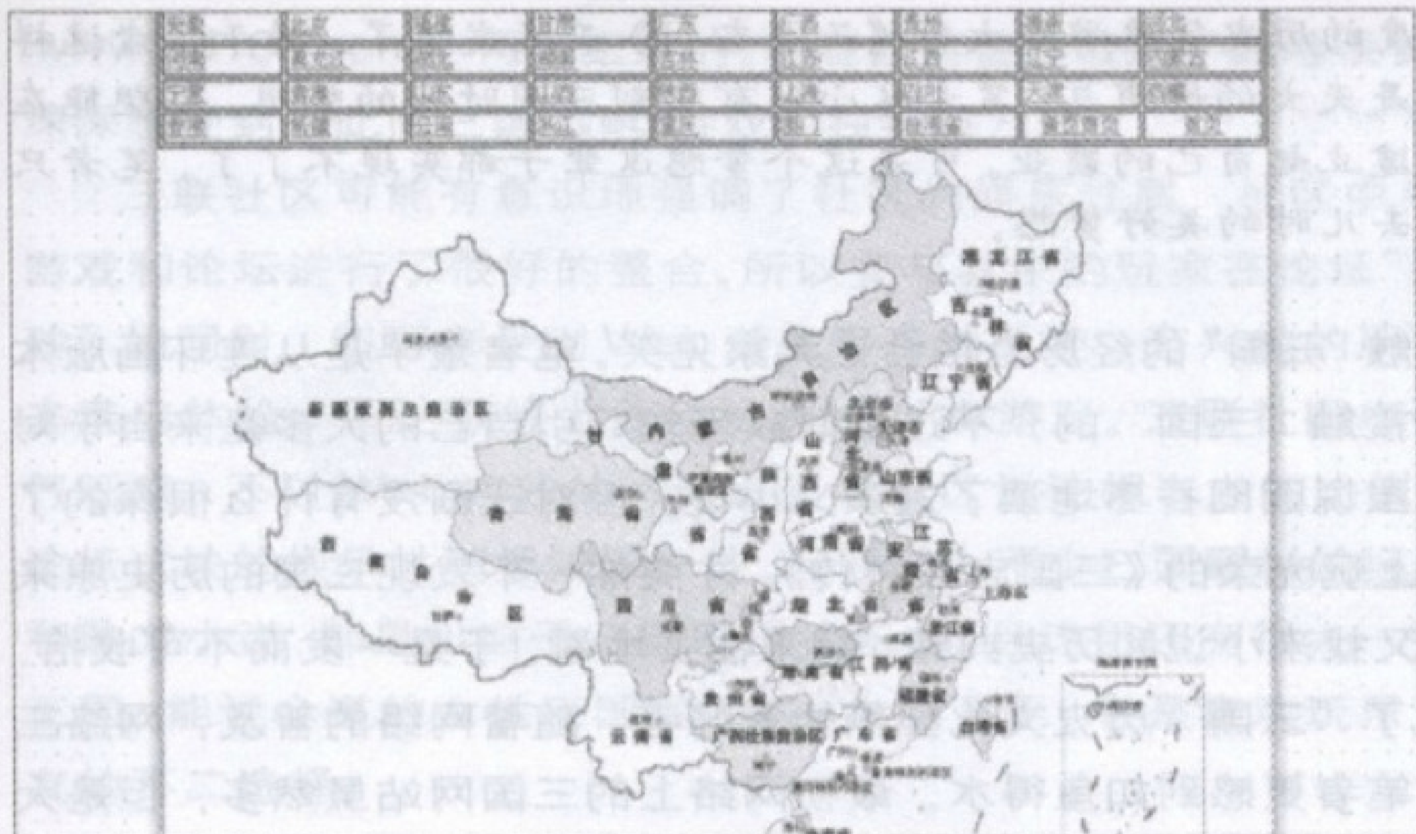

图9：另一种形式的格子地图站点


图10：在地图上划分格子

格子网的一个延伸，只不过比普通网站更加强调了格子的地域性，以此吸引用户。

“格子经济”升级为“Tags经济”

Tags标签是Web 2.0的一个新技术，不过与传统的分类方式相比，在检索上方便灵活了许多。百万网站卖的是格子，为何不可以卖标签？——继百万主页之后，国外又出现了一个叫1000tags的网站（http://1000tags.com）。它的创意与百万网站不同，或者说是在百万网站的创意上再进行了创新。

1000tags将百万网站上格子中的图片变成了Tags标签，共有1000个，每个用户都可购买放置自己的标签。用户出的钱越多，标签的字体就会越大、越显眼（**图11**）。标签一般有两种：“独享标签”和“共享标签”。前者数量有限，点击该标签即跳到用户设置的网页，价格较贵，交的钱越多则字体越大。后者是多个用户共享一个标签，价格比较便宜，用户多的时候标签字体变大。每个标签可能会链接到一类网站列表，也可能直接链接到某一个网站，这取决于用户如何使用自己购买的标签。与“百万英镑”一样，1000tags的新创意也同样得到了关注，现在已卖光了所有的标签。



图11：1000tags首页上排列的标签

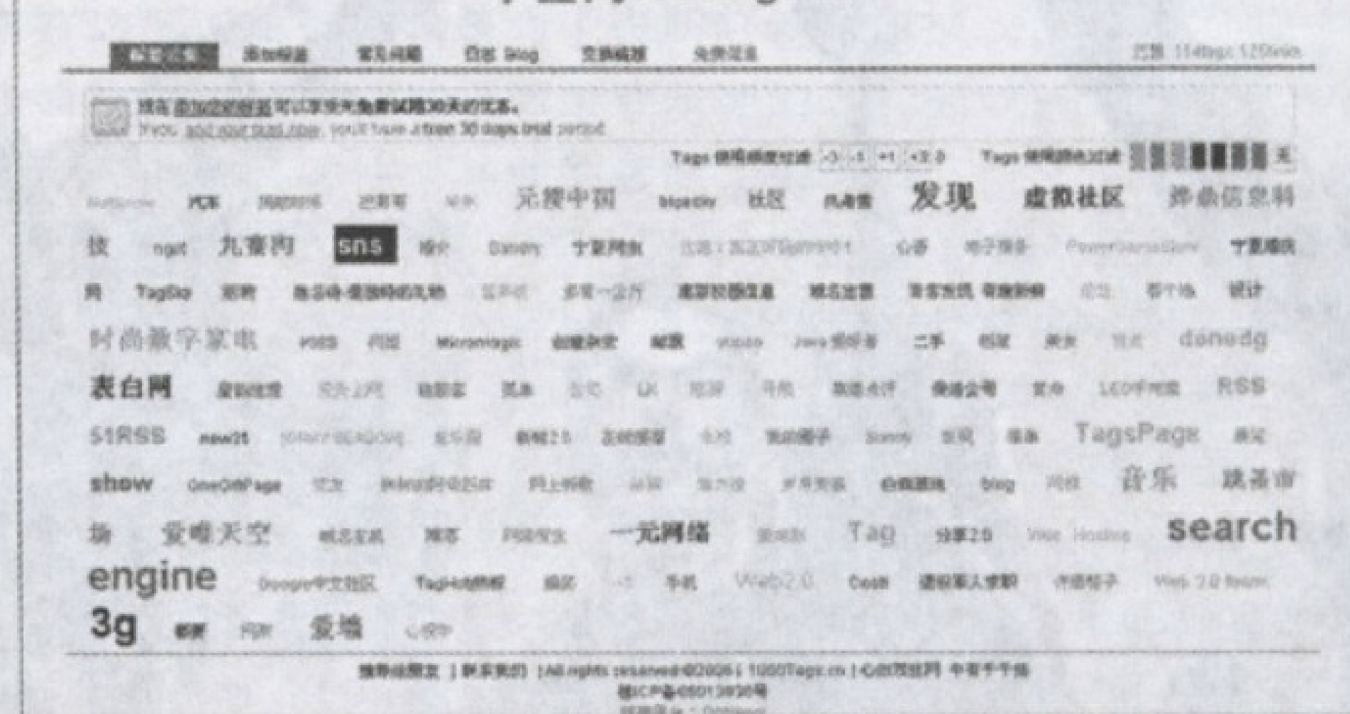


图12：千签网五颜六色的标签

“百万英镑”之后国内有“一百万”网站，“1000tags”的第一个国内模仿者则是“千签网”（http://www.1000tags.cn/）（**图12**）。中文版的千签网模仿了1000tags的创意，不过加入了新的元素，可通过颜色进行页面标签过滤，或者通过“使用频度”进行过滤。另外，千签网让免费加入标签与收费加入标签一起发展，借助免费标签的人气，提高网站的访问量。目前千签网已售出114个Tags，加入了125个链接。

Web 2.0赚钱的是创意

“百万网站”突破了传统的门户网站形式，“博客众生相”则变革了原有的博客门户；同样，“地图广告”的广告模式也可说是百万格子个人广告平台的另一种革新；而“1000Tags”，则将Web 2.0由“格子经济”转变为“Tags经济”。这些网站都获得了成功，在互联网上掀起了一阵“百万格子”“百万博客”“地图经济”与“Tgas经济”的热潮。

这些网站并不依赖实在的门户网站内容，也不依赖先进的网络技术或是大笔的风险投资，其成功的关键只是一种突破传统的创意，这一切都只缘于一个创意。创意只有一次，第二次就不叫创意了；创意值钱，可是模仿创意却一文不值；创意让互联网的话语权掌握在普通的个人手中——这也许正是Web 2.0的另一个迷人之处。

Web 2.0时代，是一个网络用户集体参与的时代，也是一个个人发挥创意的时代。类似“百万格子”“博客众生相”或1000Tags之类的新兴事物将会越来越多，也许下一个互联网的最新创意就来自于你！

回望那两千年前的风火岁月

——优秀中文三国网站一览

■湖北 飞1014

光荣公司一年一度的历史策略游戏大作《三国志11》正式发售了，对于笔者这样的三国爱好者来说可是天大的好消息。笔者从小就有回到三国时代的梦想，渴望能在英雄林立的三国时代建立起自己的霸业。可是这个梦想这辈子都实现不了了，笔者只能在游戏中去实现过去儿时的美好梦想。

说起笔者最初接触"三国"的经历恐怕会让大家见笑。笔者最早是从连环画版本的《三国演义》开始接触"三国"的，不过那时候恐怕吸引自己的大多是来自于对图片的兴趣吧。后来虽说囫囵吞枣地读了遍演义小说，但对三国没有什么很深的了解，直到后来在电脑上玩光荣的《三国志英杰传》，才突然一下发现三国的历史原来是那么的有趣。于是又找来小说和历史典籍，翻来覆去地看，于是一发而不可收拾，渐渐地自己也就变成了"三国"历史文化狂热的爱好者。随着网络的普及，网络三国网站也遍地开花，笔者更感到如鱼得水。最初网络上的三国网站虽然多，但是大多杂乱不堪、水平参差不齐。不过经过近几年来各大站点不断的努力与积累，三国网站中逐步淘汰掉了许多发展缓慢、水平较差的，同时也出现了不少成熟的三国网站。下面笔者就向大家介绍一下其中比较有特色的一些站点，希望能给喜欢三国的朋友一点小小的帮助。


中华三国在线

"中华三国在线"(http://www.cne3online.com)。该网站作为三国网站中的门户，近年来发展非常迅速，同时也是笔者最初混迹的三国网站之一。中华三国在线是典型的门户类型商业三国网站，内容庞大，资源丰富，集合下载、文史、游戏、图库、书库、论坛等诸多功能，经过多年的积累，应该是目前比较全面的三国资源性门户站点，非常适合查找一些基本的三国文史资料和游戏图片。就我感觉而言，"在线"在游戏方面侧重得较多，站内几乎将所有三国游戏都制作了专题。在专题的介绍下，还特别收录了大量玩家原创的技巧心得，并坚持更新，且更新迅速，十分方便查找和使用。和许多大型门户的论坛一样，"三国友盟论坛"作为中华三国在线网站的论坛，拥有相当高的人气。和网站一样，友盟论坛内讨论的话题多种多样，内容涵盖到三国的方方面面，综合性相当强。

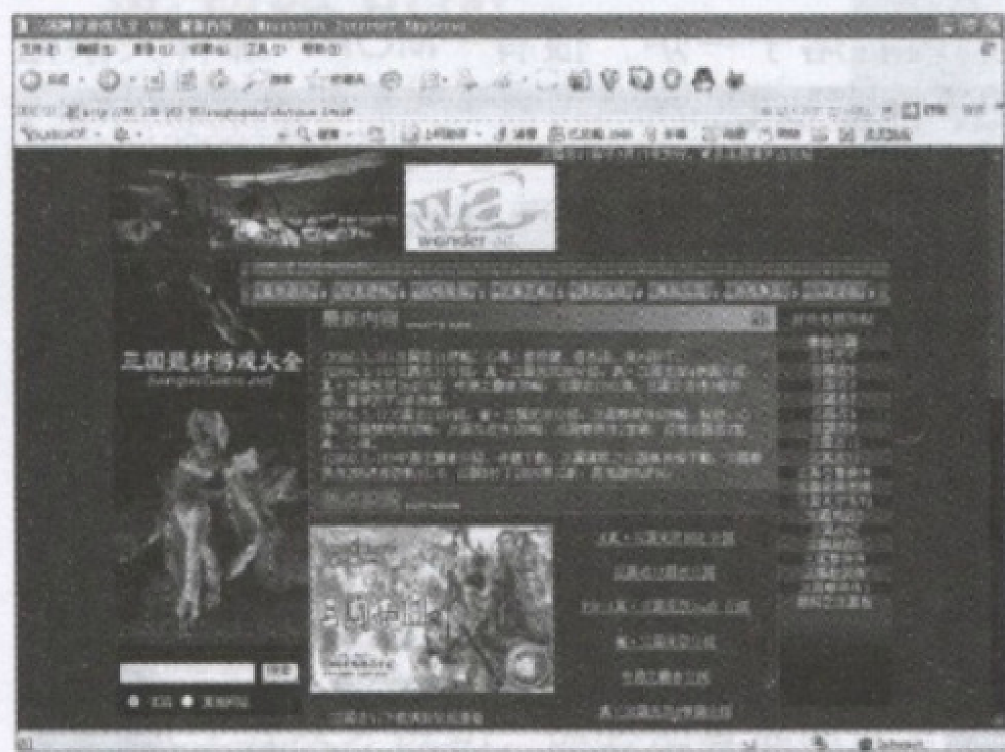
另一个大型三国门户**"中华三国联盟"**(http://www.chinae3.com)。同样也是综合类型的三国门户，同样也收录了大量的文史、游戏资料。所不同于三国在线的地方是：中华三国联盟（简称"三联"）不是靠大而全的三国资料吸引流量，赖以吸引人气的是站内的"游戏主题社区"。该社区是由三联论坛和黄巾风云Web游戏（http:/

/www.ad184.com/）两者组成的。笔者以前曾经流连于此地很长时间，深深感受到了此间三国Web游戏的独特魅力。

三联社区可能有意识地强调了社区的娱乐性质，社区中将Web游戏和论坛进行了很好的整合。所以参与其中的玩家在论坛"灌水造砖"的同时，还可享受到Web游戏带来的乐趣，有兴趣的朋友不妨去亲自体验一下这款线上角色扮演的Web游戏。三联社区中论坛人气旺盛，不过Web游戏的讨论占去了社区讨论相当大的比例，所以论坛这块的娱乐性稍显浓厚一些。互联网上不少三国题材的经典搞笑和散文小说，都是出自于三国联盟论坛，而且这里还有很大一批喜欢三国、能说会道的女性三国爱好者。由此可见，它是喜欢玩乐三国朋友的不二选择！


网上三国

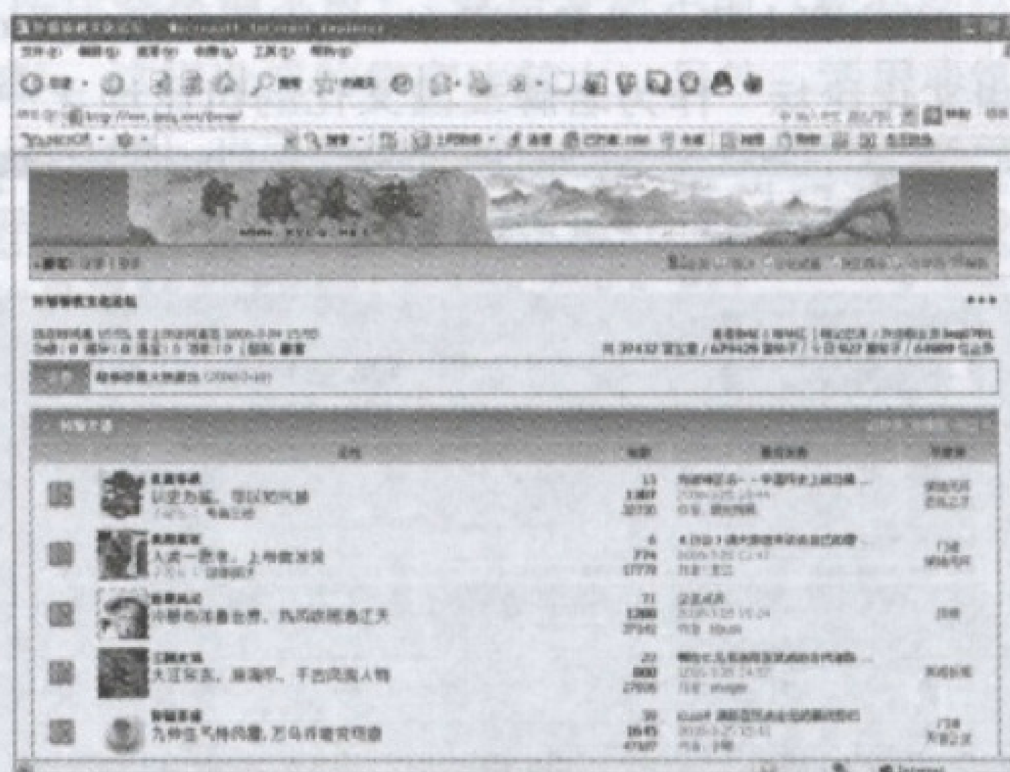
最后介绍的这个站点——**"网上三国"**（http://www.xfol.com/sanguo/index.html）。学术性相对较强一些，站内收录了超多三国相关的书籍、论文、影像等资料（甚至包含了三国动漫、音乐、书法、钱币、兵器等冷门内容）。内容几乎涵盖到了三国文化的所有方面，是注重学术性、科学性的三国门户站点，实在是立志于研究三国文化历史的朋友之最佳选择。其中的三国旅游栏目，还大量介绍了三国相关的旅游路线，做得非常贴心。

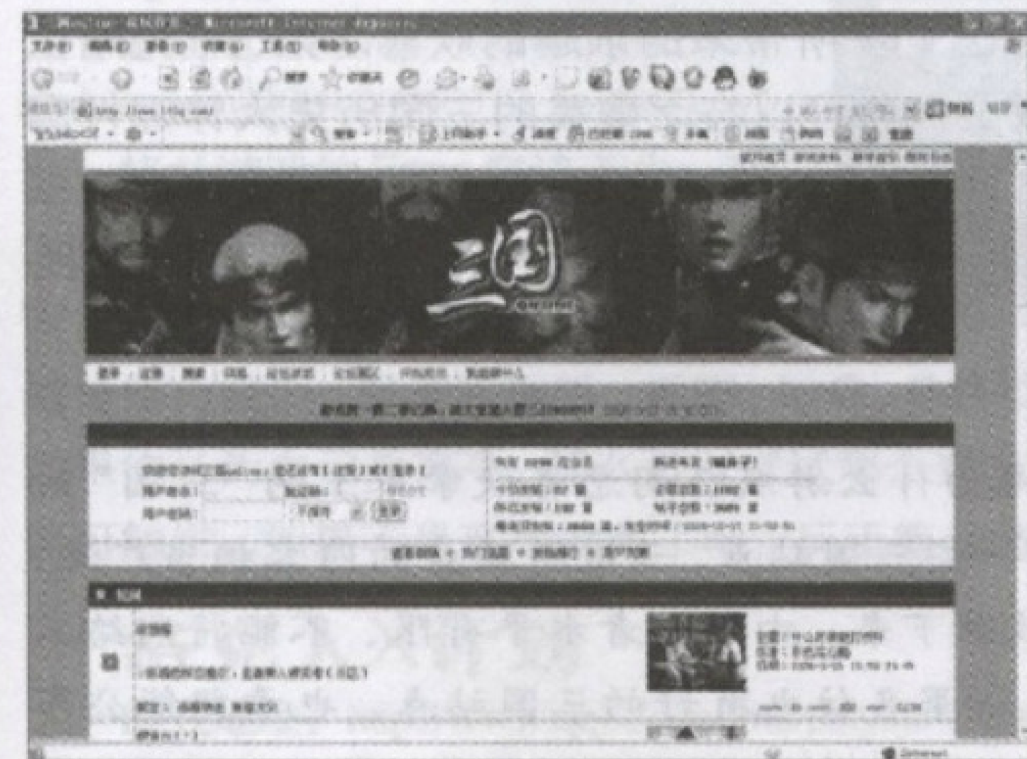

三国游戏题材大全

作为门户最大的特点就是多而不精，如此说来向大家介绍其他特色的三国站点就非常有必要了。说到"三国"，就很难跳开游戏这个板块。笔者直到现在仍是三国游戏的忠实拥趸，但是目前以三国时代为背景的游戏接近泛滥的程度，每年有大量游戏开发公司对三国题材的游戏趋之若骛，因此以三国游戏为主打的三国站点也就很多。下面笔者就给大家强烈推荐几个优秀的三国游戏站点。

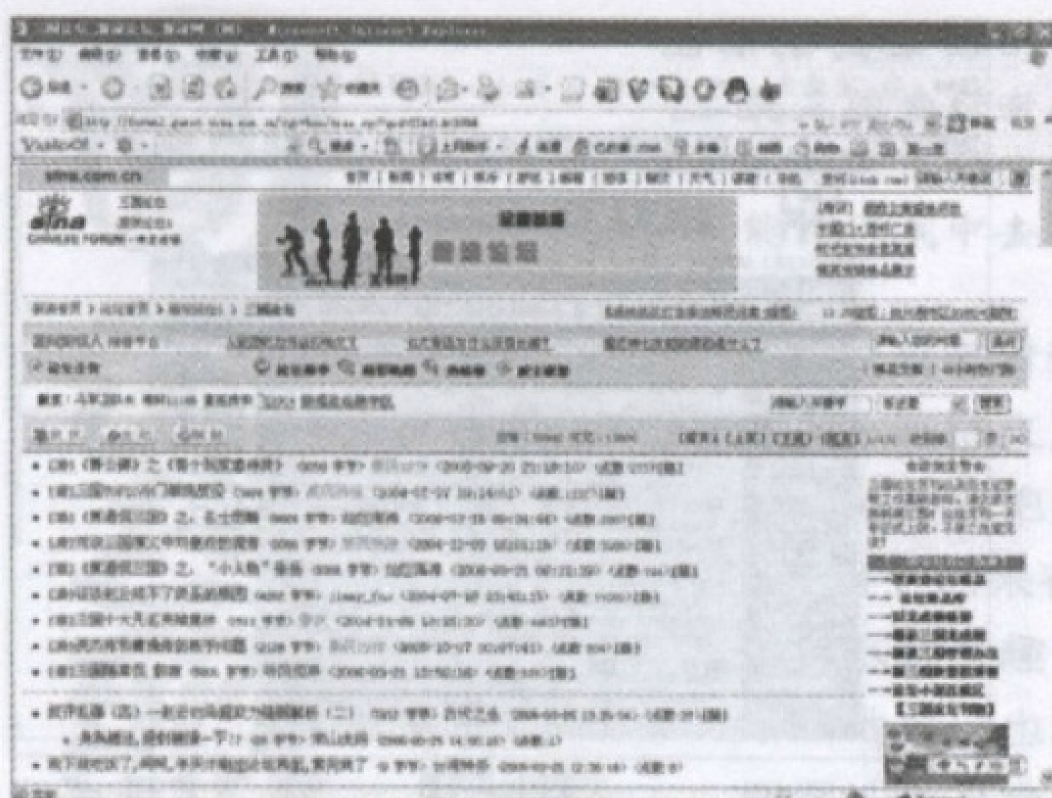
"三国游戏题材大全"（http://61.136.152.55/sanguogame/whatsnew.html#）。这个站点所包含的内容全部是关于三国的游戏。站内对《三国志》系列、《三国群英传》系列以及其他主流三国游戏都有专题介绍，并提供了大量的游戏补丁、修改工具和原创剧本等下载。除此之外，该站点还会及时放出不少其他平台的三国游戏资讯，甚至对不少日本最新街机的三国游戏作品都有介绍，这种全平台的三国游戏信息可让你将所有三国游戏一网打尽。

再向大家重点介绍一个在游戏技术运用上的特色论坛——**"轩辕春秋文化论坛"**（http://www.xycq.net/forum）。轩辕论坛在文化方面高人多多，不过在这里只向大家介绍论坛在游戏修改技术方面的特色。大家还记得光荣公司出品的经典战棋游戏《曹操传》么？该论坛里有不少都是这一系列的忠实拥趸，在无数次"变态"（注意，是变态！）地享受过此游戏的乐趣之后，他们甚至基于《曹操传》创作出了一款加入了众多全新要素的战棋游戏《岳飞传》，其中不少游戏原画和程序设计都是此论坛的朋友独立完成的！这款游戏一经出品就博得了世人的广泛关注，具体的游戏说明我就不再赘述，有兴趣的可去该论坛下载。笔者在这里说这些也只是为了说明轩辕论坛技术力量的雄厚。笔者是个喜欢最大限度挖掘三国游戏乐趣的人，经常可在这里淘到不少玩家原创的游戏插件，其他的诸如光荣的《三国志》《英杰传》系列的众多原创剧本和修改器也有不少出于此地。另外值得一提的是，轩辕论坛的文学讨论板块也是不可多得的三国讨论场所，十分适合学术讨论。此外，轩辕论坛三国之外其他板块的实力也都相当了得，大家不妨有空时过去看看。


轩辕春秋文化论坛


三国OL

"三国OL"（http://www.1t3g.com）。该网站的前身是著名的三国站点"大话三国"，最终正式更名为"三国OL"，专注于基于Web游戏的社区路线。但和三联不同的是，此游戏完全是依照光荣公司的《三国志10》为蓝本，类似一款线上的《三国志》对战网游，弥补了单机版《三国志》不能连机作战的遗憾。同时，策略加角色扮演的游戏方式也和三联社区的Web游戏有着明显不同。由于游戏可玩性较高，因此社区吸引了不少忠实的《三国志》单机游戏玩家。三国OL


新浪三国论坛

是纯粹的参与性论坛社区，和上面介绍的以现有游戏为主题的服务型游戏站点不太一样，有兴趣的不妨一试！

如果说三国最吸引你的终究还是三国本身的历史文化底蕴的话，那么下面的站点你一定要好好关注哦！除了三国游戏的主题网站社区之外，三国历史研究、三国文艺作品的创作也是推动网络三国界发展的重要组成部分。网络上不乏高人，不少三国论坛上经常可见到堪比大师级别的优秀历史考证作品或者文笔流畅的三国文艺历史小说。而正是由于有这样一批喜欢用自己的笔来构建自己梦想三国的人才，才使得网络中的三国世界显得更加瑰丽和神奇！

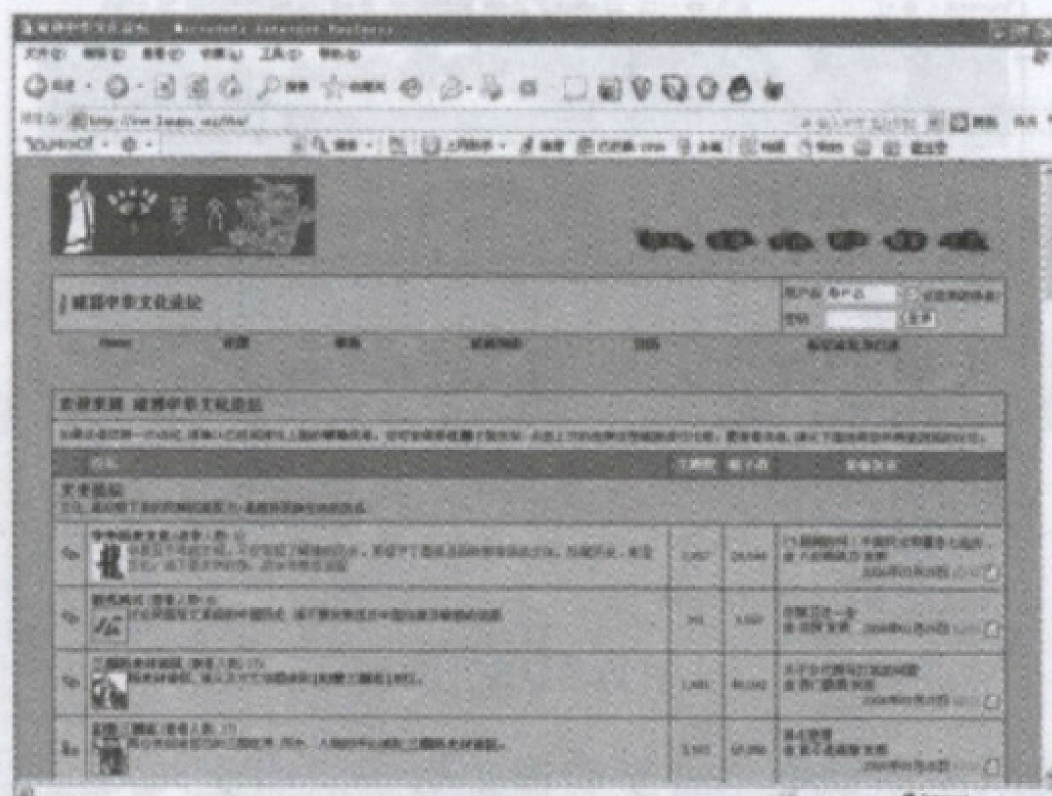
"新浪三国论坛"(http://forum1.games.sina.com.cn/cgi-bin/tree.cgi?gid=27&fid=399)。可能大家觉得奇怪，为什么一上来就先放出一个结构版面单一的门户网站旗下的三国论坛呢？其实混迹于网络三国上时间比较长的朋友都知道，新浪三国论坛最引以为傲的是其悠久的论坛历史和优良的原创写作坛风，是最初网络三国写手的重要集散地之一。也正是由于只有单一版面的原因，反而使得此处显得讨论气氛颇为浓厚。现在大家还可通过论坛右侧的论坛名将榜，来了解这样一个门户社区的三国论坛发展史和透视到网络三国最早的文学脉络。宽泛的讨论环境可将大家对军事、历史、文艺、游戏等诸多研究和探讨的内容熔于一炉，很有"MOP"那样大杂烩的味道！在诸多三国讨论区中别有一番滋味！笔者现在还是这个论坛的常客呢。



海天三国

"海天三国"(http://www.htsanguo.com/)。这是一个以三国文史资料为主打内容的主题网站，其中收录了许多极为专业的三国历史书籍、论文和网络三国历史优秀写手的个人作品文集，是比较典型的文史资料站点。由于定位于研究三国历史文化这一高度，加上没有自己的论坛讨论区，所以在互动性方面略微显得有些不足。网站前一阶段由于一些问题而经历过停站等诸多困难，但是经过站长的不懈努力，"海天三国"终于以"凤凰涅磐"的姿态强势复活。单凭着那一份对三国历史的执著追求，海天三国就不愧于网络著名的三国网站这一称号！

"琅邪中华文化论坛"(http://www.langya.org/bbs/)。"琅邪中华文化论坛"作为老牌三国文化的讨论地之一，拥有众多的对三国历史极为熟悉的优秀写手，其中讨论三国历史与武力评述的网友占大多数。由于其中明显带有比较的学术讨论意味，所以经常出现一些"技惊四座"的超级"牛文"！是原创三国历史考证文章的重要来源站点之一。其中三国文学作品方面的写作稍显不足，但仍旧是目前讨论三国历史和人物武评的首选之地。在这里评点三国豪杰的得失功过，岂不快哉？


琅邪中华文化论坛

"三国艺苑"(http://www.sanguocn.com)。"三国艺苑"同样也是比较老牌的三国大型社区之一，拥有比较固定的读者和写手群，同时也是不少个人三国站点站长们的聚集地。大家可以从"三国艺苑"的友情链接中淘到不少很有特色的个人三国站点哦！这里就不一一介绍了。

笔者在享受《三国志11》所带来的乐趣的欣喜之余，不免暗生感叹：国人何时才能做出一款可以与之媲美的三国历史大作呢？国内网络上强人高手林立，不论是在论坛"灌水造砖"讨论三国历史，还是进行游戏的修改或者原创的工作，都为三国文化的进一步发展做出了极大的贡献。所以希望所有三国的爱好者们能一起努力，让网络的三国文化更加多元化，使我中华三国文化发扬光大！

其实，三国文化在国内的普及范围和认知程度都是相当高的，这也是为什么游戏公司总喜欢拿本土的"三国"时代来做文章的原因了。上面介绍的网站基本都是笔者多年来经常出入的一些三国站点，三国所涵盖的内容相当广泛，三国题材的电影、Flash等诸多衍生产物非常多，很难有网站都能全部收录下来。由于笔者水平有限，不能将网络三国的诸多站点一一介绍到位，其中难免出现某些错误，希望大家见谅。如果各位也有好的三国站点，也希望能公布出来，让我们一起享受三国文化带来的独特魅力吧！

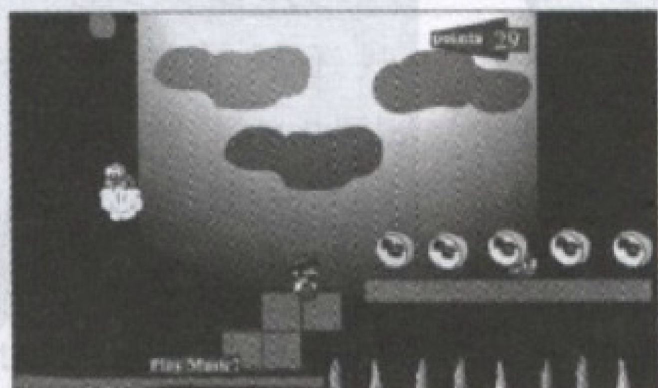


■晶合后院 Roll

怎么了，头晕？看书累的？别一直这样啊，那是在虐待自己。虽说生活中充满了紧张和压力，不过不去适当释放一下还是不行的。所谓积少成多嘛，把身体弄出问题来那就得不偿失了。现在的游戏是越做越大，不过可玩性却没以前那么出色了。你想回味一下过去？那就看看以下经典中的经典吧。

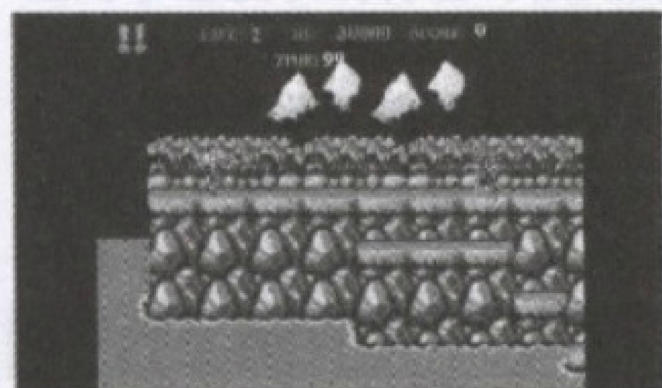
新超级玛丽

游戏地址：http://www.qqjia.com/mu/play.htm?2003/20031017_chaojimali.swf



小时候常玩的超级玛丽采蘑菇，各位应该都还有印象吧。可惜现在没机会再去找任天堂红白机来过瘾了，而且玩这个游戏的高手大有人在。如果你不愿意去玩FC模拟器，那你可以试试这款Flash小游戏。游戏里左右方向键（←、→）是跑动，"↑"是跳，与FC采蘑菇不同的是这里不能接触任何怪物，切记！顺带说一下，游戏的默认难度让人头痛，笔者玩的时候第一个"坎"试了几次才成功，你必须算准时间才能通过怪物的封锁。

魂斗罗

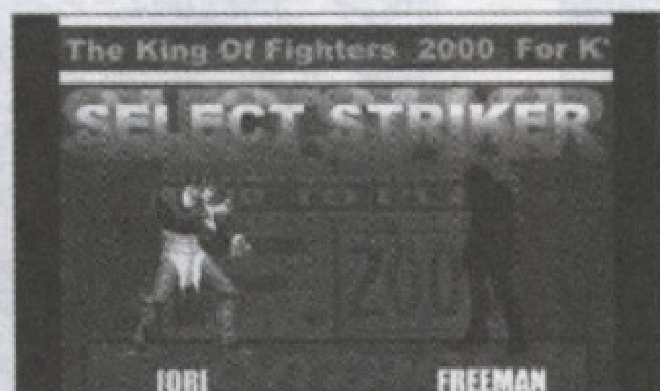


游戏地址：http://www.qqjia.com/mu/play.htm?2004/20040212contra.swf

一个曾经让很多人疯狂的经典游戏，直到现在都还有人玩。那么，当你看到了这个Flash游戏是否也有Down来玩的冲动呢？左右（←、→）向键控制方向，键盘的J、K键分别是射击和跳跃。推荐使用全屏玩。默认屏幕无法看清子弹，可怜我的30个Player都这样"含冤而死"。也许是笔者的操作水平不高吧，不过相信高手还是大有人在。偶尔回忆一下童年的快乐时光也是不错的，但愿从前那份愉悦心境能一直伴随着我们。这个游戏是Demo版，只能选择1P（单打）模式。

拳皇2000

游戏地址：http://www.qqjia.com/mu/play.htm?2004/20040319_kof2000.swf

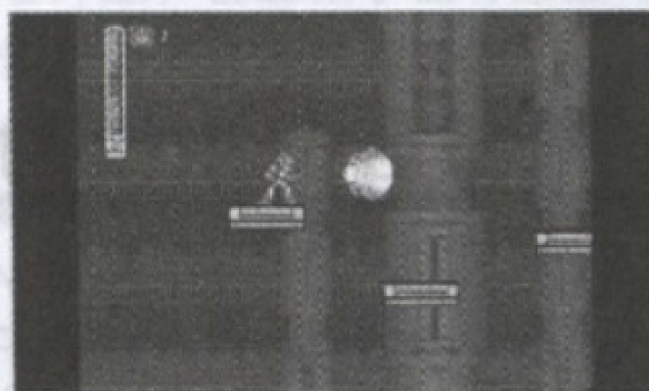


格斗游戏的Fans应该不少，至少在笔者周围就经常看到。游戏里W、A、S、D为方向键，J、K、L、U键分别为轻手、轻脚和重手、重脚，I、O、P按键为3种不同的必杀技。如果你认为自己是高手，那么可以试试那个变态AI，游戏时按下空格键即可触发，如果不是高手就免了吧，反正笔者是被打得没还手之力的。

洛克人X计划

游戏地址：http://www.qqjia.com/mu/play.htm?2003/11/27/mmpx/mmpx.swf

这个游戏系列以难度高而出名，此Flash也一样，爬墙、蓄力一样不少，当然难度也没什么降低，怪物AI也挺高的，居然会躲到你打不到它的地方"暗箭伤人"……键盘左右方向（←、→）键控制左右跑动，"↑"键是跳，End键是冲锋，空格键是射击，Home键是暂停，掉下去也会摔死的。如果你对以上键盘设置不满意，可在游戏主菜单中的Options里重新设置。点击Instructions可看看敌人的说明。游戏中建议没敌人时就蓄力（按住空格键不放），然后发射子弹（松开空格键）这样造成的伤害比较大。另外，活用冲锋（End键）也可帮助你躲过敌人。当你跳出当前屏幕时，敌人会再生，所以最好一次就消灭干净并且过关，否则很麻烦的。



合金弹头

游戏地址：http://www.qqjia.com/mu/play.htm?2004/20040102metalslug.swf



你需要不停地击落直升机，取得掉下的弹药，再用它们继续击落敌机。键盘左右（←、→）方向键控制方向，"↑"键是跳，可以二连跳（即跳起来之后再按"↑"）。得到别的弹药（比如来复枪，激光炮之类）后，按End键可以更换当前使用的武器。需要注意的是，这个游戏是用鼠标控制射击方向的，点击鼠标左键为开枪（可以一直按着不松手连续射击），注意控制好射击方向以及躲避飞机上敌人射出的子弹。当然，直升机坠毁时掉下的东西也别忘了拿，威力很大的喔。画面右上角是人物的生命值，小心子弹。

集成显卡的革命
——最新整合芯片组前瞻



■上海 方成亮

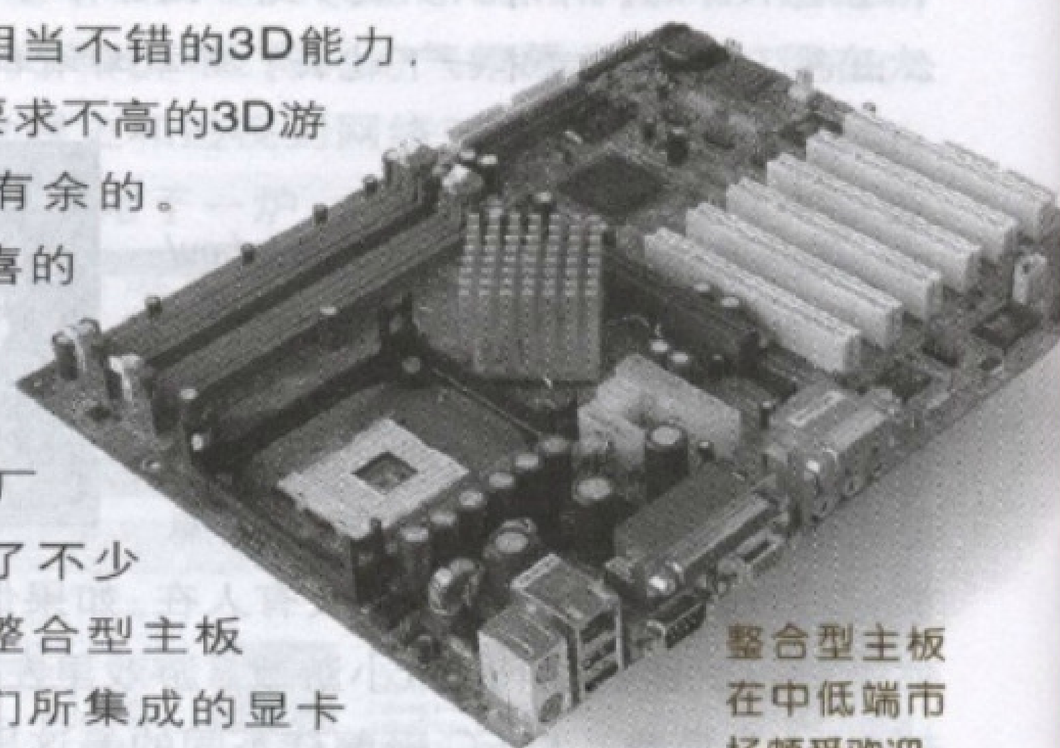
提起显卡，你一定首先想到ATI或者NVIDIA。但是你知道吗，目前占据图形芯片市场份额头把交椅的厂商既不是ATI也不是NVIDIA，而是以整合图形芯片打天下的Intel。在很多DIYer眼里，整合显卡就等于低性能，但事实并非完全如此。很多场合下，整合显卡有着不可比拟的性价比优势。更为令人惊喜的是，随着各大芯片组厂商推出新一代产品，整合芯片组将改变原本3D性能羸弱的概貌，真正向性价比发起冲击。

整合型主板的定义和价值

如何定义整合型主板呢？目前较普遍（也是相对狭义）的看法是：只要在主板上整合了显示功能就是整合型主板。当然，其中的大部分整合型主板都同时集成了声卡和网卡，部分较高级的甚至集成了SCSI接口、IEEE 1394接口和Raid硬盘控制卡等。但是，如果在主板中没有集成显卡，而仅仅是添加了声卡或是其它功能的话，是不能算为整合型主板的。因为显卡对于PC来说是绝对必需的部件，而以声卡等为代表的可集成部件一般都不是构成最小系统（仅由CPU、主板、内存和显卡组成的平台）的必要部件。

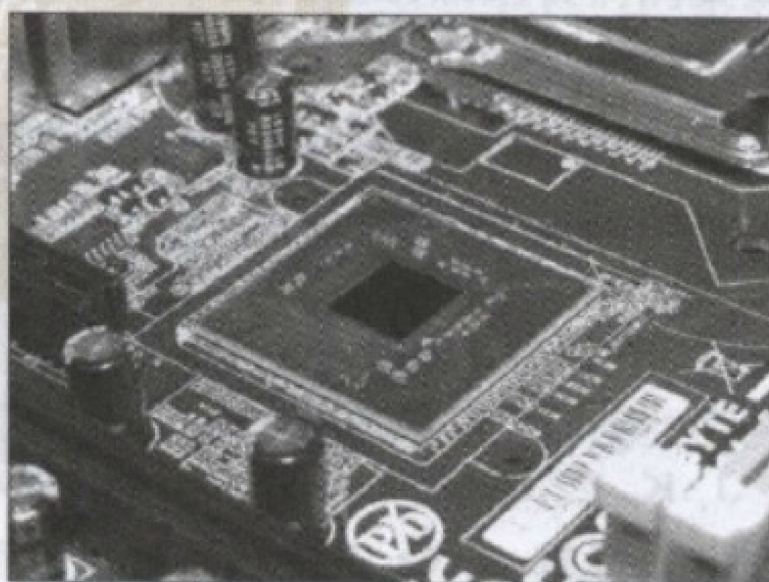
毋庸置疑，整合型主板最大的优势就是低投资，同时由于主板、声卡、显卡和IDE控制功能等都出自一家，所以发生硬件冲突的可能性几乎为零，具有绝佳的兼容性。当然，对于一些新手来说，整合型主板的驱动程序安装也是相当方便的，部分大厂生产的名牌整合型主板，甚至只要在第一次启动Windows时将驱动程序光盘放入光驱就可以搞定，这种完完全全的傻瓜式设计是以往繁琐的PC所做不到的。

过去许多用户认为整合型主板最大的桎梏就是升级和扩展性差，其实除了部分微型板外，目前多数整合型主板都具备一个额外的AGP 8×或PCI-E x16接口。一旦用户感觉集成显卡的性能不够使用，完全可以另行购买显卡。值得指出的是，目前整合型主板所具有的3D显示能力也有了飞速的发展，与几年前不可同日而语。当初的i752/i754、Trident Blade3D等基本不具备3D加速能力，而如今的Intel、SiS、VIA、ATI、NVIDIA的整合图形核心都有相当不错的3D能力，应对大多数要求不高的3D游戏还是绰绰有余的。更加令人欣喜的是，ATI和NVIDIA这两大显示芯片厂商也都推出了不少性能优异的整合型主板芯片组，它们所集成的显卡具有更好的3D性能。


整合型主板在中低端市场颇受欢迎

因此，对于用户而言整合型主板的选择价值现在越来越高。举一个最简单的例子：一款整合型主板可能比同性能的单独主板贵100元，但是用户却可省下显卡方面的投资。而如果购买独立的主板与显卡，此时显卡至少需要花费400元，高端的甚至远远不止。过半年以后，当整合型主板用户发现新出来的游戏已经让集成显卡疲于应付，那么他可以选择升级，而且此时高端显卡势必大幅度降价，整体升级成本反而并不高，可谓十分灵活。

迎接DirectX 10大潮 ——Intel i965G


集成CVT显示核心的i965G北桥

从i810时代开始，整合芯片组一直是Intel平台重要的组成部分。尽管i810以及i815一度饱受批评，但是i845G的Intel Extreme集成显卡却让我们看到了Intel的实力与决心。如果说i845G是Intel针对集成显卡态度的转变，i915G是Intel集成显卡性能的飞跃，那么近期流行的i945G则不免令人失望。i945G充其量只是i915G的高频率版本，无力应对一些最新的游戏。为了改变这一现

状并迎接即将到来的DirectX 10和Vista操作系统（其个别操作界面对显卡的性能要求非常高）时代，Intel的965G芯片组已经箭在弦上。

Shader Model 4.0吸引眼球

i965G图形核心将会改用Intel第四代显示引擎，其中Extreme名称也将被弃用，改名为Intel Clear Video Technology（简称CVT）。CVT核心的最大亮点在于支持Shader Model 4.0。目前很多3D游戏已经强制要求显卡具备Pixel Shader，否则无法运行，部分游戏则在Shader Model 3.0下有着更加出色的画面表现。在过去，一款具备最新版本Shader API的集成显卡是令人不敢想象的，而Intel居然做到了。


i965G的Vertex Shader运算将不再依靠CPU来模拟

i965G的推出明显是为了强占DirectX 10与Vista的滩头阵地。众所周知，Vista操作系统将实现3D化界面，即便是不执行3D程序，其最基本的界面也要求显卡进行3D处理。i965G的CVT核心能完全兼容DirectX 10，这将使得今后的操作系统基本界面能大幅度提升效果。更加令人值得高兴的是，i965G将支持硬件Vertex Shader，这对于速度表现将会有很大的提升，一改上一代i945G的弱点。此外，i965G还将支持HDTV解码技术，包括MPEG2-TS、WMV9和H.264，其全面性相比上一代Intel集成显卡有着大幅度提高。

DVMT 4.0动态显存技术

作为显存的来源，如何利用好系统内存一直是集成显卡成败的关键。i965G中的图形核心将支持DVMT 4.0动态显存技术，显示核心将可作为显存的系统内存划分为两个部分。一部分是较小的预分配存储空间，也是GPU的独占空间，操作系统无法使用，其大小可通过BIOS调节，从8MB到32MB；另一部分是通过DVMT划分给显示核心，而其中又有以下3种DVMT模式：

在Fixed模式中，一段固定大小的内存容量被分配给显示核心，这段内存空间将被显示核心独占，大小可从64MB到128MB之间调节。在DVMT模式中，显卡核心如同其它操作系统那样使用内存，如果一个十分消耗显存的3D游戏开始运行，那么系统自动调用内存分配给显示核心。当GPU不再需要占用这些内存资源时，会自动归还给系统内存。在这种模式下，GPU可分配到的最大内存容量是224MB。而在Fixed+DVMT模式中，显示核心本身独占一个64MB的内存空间，而后还有128MB的动态内存分配空间，这样显示核心最少有64MB而最大有192MB的可用空间。

通过这种灵活的方式，i965G图形核心将能提高对内存的利用率，而且能把帧缓存分配到系统主内存里，其中帧缓存包括色彩缓存和深度缓存等。大家可不要小看这一变化，这将大幅度提高共享显存的性能。以往Intel整合芯片组都是“将显存映射到内存”，这与当年的AGP纹理调用似乎没有多大的区别。而如今的共享内存显然是更高层次的，色彩缓存和深度缓存的存取将使得集成显卡的速度表现有大幅度提高。

小知识：PCI Exrpress开辟显存共享之路

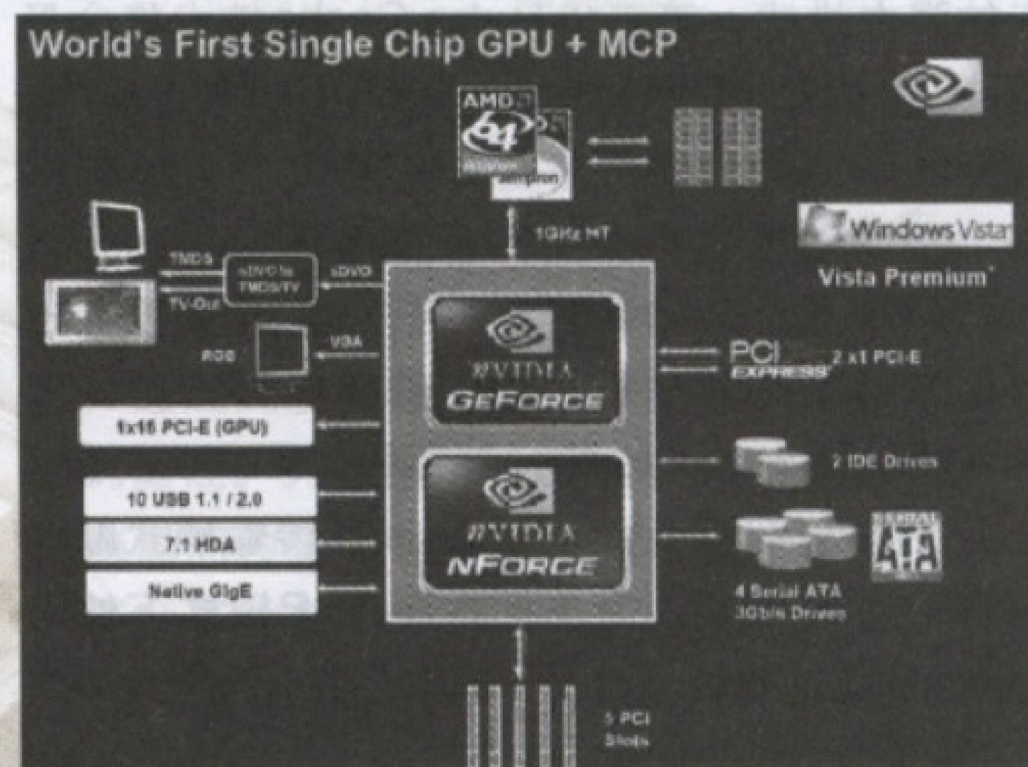
从ISA到PCI，从PCI到历代AGP，总线在不经意间慢慢地升级，每次都能带来一些新技术与应用，此次的PCI Express也不例外。为了大幅度提高性能，PCI Express摒弃了并行设计，采用了串行传输模式，其中双工状态下的PCI Exrpress提供高达8GB/s的带宽。此外，PCI Exrpress内部采用了类似交换机的设计，让各个设备之间可以点对点连接，直接与系统内存控制器连接，也因此为各项显存共享技术提供了应用基础。

捍卫王者的尊严——NVIDIA C61

从nForce3开始，NVIDIA却没有像很多人想象中的那样按部就班地推出整合芯片组，甚至似乎在有意避免这样做。事实上出现这种情况并不让人感到奇怪，毕竟整合芯片组对于显卡市场的冲击实在太过明显。当年的nForce2 IGP凭借双通道优势完全战胜同时代的Intel Extreme，其整合的NV17核心几乎与独立版的GeForce4 MX没有区别，甚至渲染管线数量都未减少，只是因为没有取得P4芯片组授权而没能与Intel正面交锋（或许Intel也是因为害怕影响自己的整合芯片组产品销售）。毫无疑问，所有人都在期待NVIDIA重现整合芯片组市场的辉煌。

NVIDIA钦点GeForce 7300GS

从目前的发展趋势来看，NVIDIA还是必须全力以赴涉足整合芯片组市场，毕竟这是与Intel以及ATI进行市场份额竞争的最佳手段。要知道很多时候市场份额就代表着产品兼容性，两者有着千丝万缕的联系。如今NVIDIA已经顺利获得Prescott芯片组授权，成为横跨AMD与Intel平台的大型芯片组厂商，如果缺少一款整合芯片组，那么在OEM市场将很难与SiS以及Intel抗衡。更为重要的是，NVIDIA最主要的竞争对手ATI



整合GeForce 7300GS的NVIDIA C61采用单芯片设计

正在大力发展整合芯片组，这种威胁无论如何都是NVIDIA无法忽视的。

然而可以肯定的是，不要指望NVIDIA能够大发慈悲地将GeForce 6600整合进当前的C61。对于NVIDIA而言，整合芯片组的发展是一把双刃剑，过度发展肯定会损害独立显卡的市场份额。在综合考虑之下，NVIDIA选择了GeForce 7300GS。作为GeForce 7系列的新产品，GeForce 7300GS的核心架构十分先进，只不过64位显存是其最大的薄弱环节。然而在进入整合芯片组之后，通过内存共享，双通道DDR2内存将作为128bit位宽的显存。此外，如果AMD的Socket AM2处理器届时真的支持DDR2 800，那么C61的集成显卡将等效拥有性能非常不俗的"显存"。如此一来，C61集成的GeForce 7300GS图形核心性能将有可能出现比普通独立版GeForce 7300GS还要高的奇怪现象。

双通道DDR2 800带来高性能等效显存

以上只是根据目前公布的产品信息得出的结论，事实上我们几乎可以肯定地说NVIDIA不会容许这样的现象出现。因此不出意外的话，笔者推测C61中的GeForce 7300GS将会以"简化版"形式出现。从目前的发展格局来看，GeForce 7300GS已经只有4条渲染管线，NVIDIA不可能再次缩减，否则将无法与Intel以及ATI的整合芯片组相抗衡。因此，C61集成的GeForce 7300GS只可能降低主频，并且将顶点着色器数量减少到2个。然而即便如此，C61的集成图形核心依然拥有十分令人期待的性能表现，而且NVIDIA的兼容性优势也是无法忽视的。

Turbo Cache技术升级换代

在PCI向AGP过渡的时代，顽固坚守PCI总线以及16bit渲染的3DFX因此而被时代所淘汰，不过NVIDIA并不会重蹈覆辙。作为当前产品线最为齐全的GPU供应商，NVIDIA一直在低端市场占据不可动摇的优势。而面对新一代集成显卡的强力挑战，第二代Turbo Cache技术将会是NVIDIA巩固其霸主地位的杀手锏。

首先需要明确这样一个概念，存储纹理与存储帧缓存是两种完全不同的境界。传统AGP显卡因为受制于带宽以及并行传输模式而无法实现在内存中存储帧缓存，因此这对于整体性能的贡献并不大，显卡依旧需要依靠大容量显存才能发挥出其高性能。然而PCI-E x16总线却截然不同，至少高达4GB/s的带宽以及串行传输模式顺利解决了帧缓存的存储难题。简单而言，AGP模式下的系统内存只能作为具备部分功能的辅助显存，而PCI Express模式下的系统内存可作为常规显存来使用。

第一代的Turbo Cache技术通过引入MMU存储管理单元来实现物理内存的管理，而第二代的Turbo Cache技术改进了MMU单元，令整体效率大幅度提高。在第二代Turbo Cache的MMU存储管理单元的协调下，整个工作流程中多出一个MMU仲裁步骤，它会把本地显存和分配到的系统内存浑然视作一体。GPU在MMU的协作下能智能化地访问系统内存，这意味着除了AGP时代实现的在系统内存存放纹理缓存外，还能把深度缓存、色彩缓存以及渲染对象缓存线性地分布在本地显存和系统内存中，从而显著提高内存的利用率，充分发挥PCI Express的高带宽优势。

拉响战斗警报——ATI讲究实效

根据ATI和Intel签署的协议，ATI为Intel入门级主板产品提供芯片组。凭借上一代ATI整合芯片组的强劲表现，ATI在近期的芯片组出货数量因此提升486%，从去年第一季度的140万片提升到820万片，其市场份额也从3%攀升到12%。毫无疑问，整合芯片组已成为ATI不可放弃的一部分。

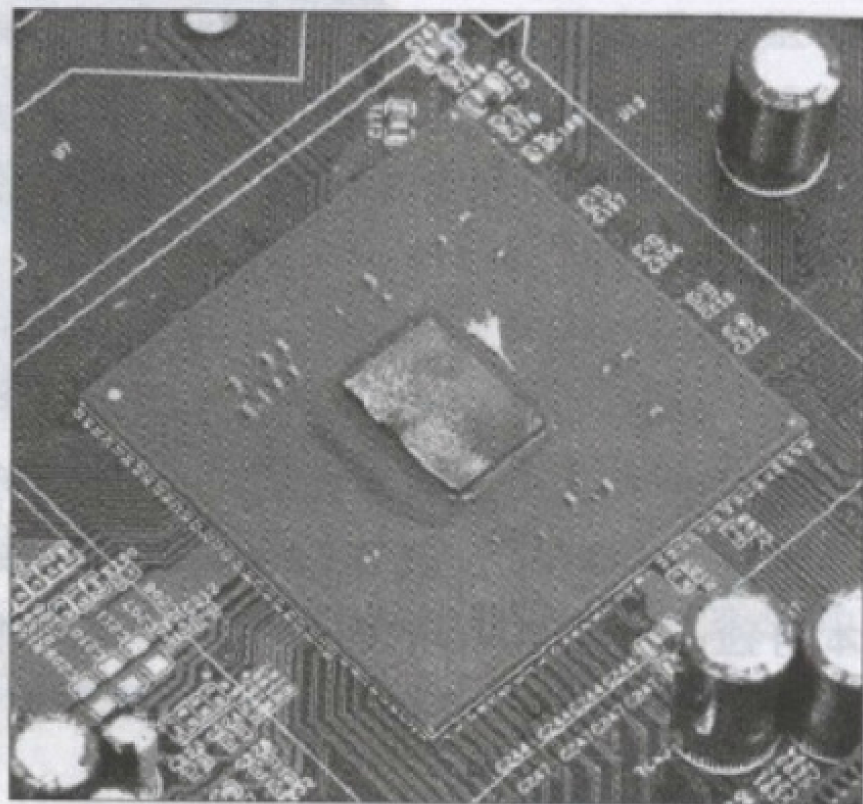
略显保守的X700集成核心

在ATI的上一代芯片组中，RADEON Xpress 200所集成的X300显卡核心令ATI扬眉吐气，甚至盖过了NVIDIA C51的锋芒。为了应对新一代3D游戏以及竞争对手的强大压力，ATI显然也意识到提高集成显卡性能的重要性，AMD平台的RS690和Intel平台的RS600芯片组都将集成新的图形核心。

然而不得不指出的是，X700尽管性能不俗，但是无法支持Shader Model 3.0以及HDR等功能使之逊色不少。更为重要的是，为了降低北桥芯片负荷，ATI将集成版X700的渲染管线由8条缩减为4条，这将导致渲染速度表现大幅下降。客观而言，RS690与RS600的性能将会比上一代RADEON Xpress 200高，毕竟X700的核心架构要比X300先进，只是管线数量以及DirectX API的止步不前使之很难有突飞猛进的表现。与NVIDIA的C61相比，或许RS690与RS600单纯在速度方面不会有很大的差距，但是最新3D特效上的欠缺将使其在一些新款游戏以及3DMark等测试软件中处于下风。

加强视频功能开辟新战场

如果说RS690与RS600所集成的图形核心在3D功能上并没有特别亮眼的表现，那么其视频功能则很有竞争力。在显示输出方面，X700集成显卡将会拥有完整HDMI输出，而无需搭配外置的TMDS输出芯片，其内建的



集成X700显卡的ATI RS690北桥

HDCP Key Storage功能更是以往独立版X700显卡所不具备的。如今HDMI接口的应用已经开始普及，它只需要一条线就能支持数码视频和数码音频的输出，在DVD影碟机和HDTV高清电视机等设备上有着出色的表现，而率先支持HDMI接口的RS690与RS600将无疑很有竞争力。与HDMI接口的音频功能相对应，ATI也在这两款整合芯片组北桥中融合了HD Audio功能，将传统南桥芯片的功能转移到北桥，这也是ATI的大胆尝试。

小贴士：何谓HDMI接口

现在具备HDMI接口的DVD机、等离子、LCD、投影仪等已经越来越多了，我们可以将其理解为整合音频传输的高保真色差输出。与普通色差输出相比，HDMI能带来更好的画质，而且即便传输线较长也能基本不损失画质。

另外值得关注的是，RS690与RS600所集成的图形核心还引入了AVIVO视频功能。在HDTV最后的输出处理过程中，显卡必须对视频质量进行优化。在这个过程中，AVIVO全新的矢量自适应反交错算法改变了之前显卡采用的反交错算法在输出效果方面差强人意的劣势，对于提高画质有很大的帮助。此外，AVIVO支持WMV9和H.264解码加速，这将帮助用户更加流畅地播放HDTV。与此同时，AVIVO还支持10bit显示管线，实现了10亿种色彩的输出显示能力，整体画质表现将很值得期待。在高清视频的大潮推动下，RS690与RS600的市场表现令人期待。

其它整合芯片组——VIA与SiS陷入尴尬

在整合芯片组刚刚出现的年代，VIA和SiS都是有力的推动者。然而令人感到十分意外的是，近几年这两家分别拥有图形芯片研发部门的芯片组厂商，却在整合芯片组市场止步不前。与如今的NVIDIA和ATI，甚至是Intel相比，无论VIA还是SiS的整合芯片组，其3D性能都已经成为薄弱环节。

VIA 选择平稳道路

在收购S3图形部门之后，业界都认为VIA会大力发展整合芯片组。但事实上VIA对这方面却似乎不是很重视，甚至到了P4 M400以及KM400时代，其整合图形内核依旧难以逃出Savage的框架，3D性能十分不理想。面对这种窘境，决心大力发展GPU技术的VIA选择东山再起，而UniChrome3核心将是其立足资本。



VIA K8M900整合芯片组

UniChrome3图形核心被应用于K8M900芯片组。这款被VIA寄予厚望的图形核心能提供DirectX 9.0 API支持，并且将会长期搭配VIA的各种芯片组，以便顺利兼容今后的Vista操作系统。UniChrome3图形核心拥有4条渲染管线，运行频率达350MHz。与Intel的Extreme3一样，UniChrome3只能支持Pixel Shader 2.0，而Vertex Shader则转交给CPU进行模拟运算。由于K8M900能支持双通道DDR2，而且通过PCI-E总线连接，因此显存位宽有一定保障。但是整体而言，K8M900的集成显卡依然偏弱，无法与NVIDIA的C61或ATI的RS690相抗衡。

SiS 暂时放弃高端整合芯片组

Mirage图形核心已成为SiS的一块金字招牌，SiS将新的Mirage2核心应用于SiS 760GX芯片组。SiS 760GX所集成的Mirage2图形核心全面支持DirectX 8.1 API，Pixel Shader版本为1.3，这样就可保证顺利执行《波斯王子》等强制使用Pixel Shader的游戏。与竞争对手相比，SiS 760GX的这一优势十分明显，可确保其整合显卡不会被新一代的游戏所淘汰。

然而让我们感到十分意外的是，SiS似乎准备逐渐放弃高端整合芯片组。其最新推出的SiS 662整合芯片组居然仅仅整合Mirage显示核心，无法支持Pixel Shader，相比两年前推出的SiS 760GX甚至是一种倒退。也许我们可以理解为SiS在与Intel广泛合作后更加注重低端市场，但是Mirage集成显卡的性能显然将是其最大的缺陷。

不过让我们稍稍感到安慰的是，SiS并不打算放弃AMD平台的中高端整合芯片组。预计将于今年年底推出的SiS 771整合芯片组将集成Mirage3显示核心。这款产品将支持DirectX 9.0 API，而且能实现WMV9与H.264 HDTV视频解码加速。不过从SiS 771的发布进程来看，SiS的产品更新速度显然是太慢了，届时AMD的Socket AM2处理器将会彻底普及，真不知道SiS将如何去抢占市场份额。

写在最后

在改善3D性能并提供一个额外的显卡扩展插槽之后，整合芯片组的市场接受度显然正在逐步提高，继而摆脱“鸡肋”的骂名。在成本压力巨大的市场面前，通过高度整合来降低价格永远是厂商抢占市场份额的捷径。另外值得关注的是，高带宽的PCI Express总线显然为显存共享技术开辟了一条捷径，将成为未来整合芯片组的发展重点。不仅仅是NVIDIA Turbo Cache和ATI HyperMemory，XGI也发布了类似的Virtual Memory技术；VIA S3则推出了Zero Frame Buffer技术，它们都能实现结合本地显存与系统内存的应用，有望进入SiS与VIA的整合芯片组。或许在今后的一年中整合型主板将异军突起，为主板市场带来一抹新的色彩。P

来自中国制造的声音
——乐之邦声卡与PC音频解码器评测

■晶合实验室 别理我、小虫

编者按：说到中国制造的声音，很多人可能最先想到的是音箱和耳机。在多媒体音箱领域，中国的品牌早已奠定了坚实的基础，国产的耳机/耳塞也在最近这一年多的时间里开始崛起，向领先者发起挑战（详见本期第37页）。但是在声音的源头——音源的制造和开发上，却一直没有能够拿出自己的、够分量的产品。"国产声卡"四个字在很长一段时间内几乎就成为廉价产品的代名词。被寄予厚望的黑金2却因为芯片打磨事件而无法扛起"中国制造"的大旗。2006年，乐之邦电子正式推出了自己的声卡系列产品，产品线完整覆盖高中低档市场，这在国产声卡上几乎是史无前例的。同时厂家公布的部分产品的参数与性能指标也达到了相当的水准，结合乐之邦的PC音频解码器，俨然成为国产PC音频最高水平的代表者。那么这些产品究竟如何呢？让我们跟随晶合实验室的两位音频爱好者一起去探探它们的真实水平。

陈兵列阵——乐之邦声卡篇

早期国内声卡品牌消沉的主要原因之一就是过分强调对市场（特别是低端市场）的挖潜而忽视技术及个性特点的开发。这一教训显然得到了后辈的重视，岛谷科技（以黑金系列声卡为代表产品），乐之邦（以轩辕等系列声卡为代表产品）均依靠来自威盛的Vinyl Envy24系列PCI音频控制器，以音质为突破口，抢占中低端甚至中高端市场。Envy24系列音频芯片实际只是I/O控制器（音频控制器），并不具备数字信号处理能力，也就是说，它们没法完成任何3D音频API加速工作，所有的3D功能都需要驱动/软件完成。



Vinyl Envy24系列

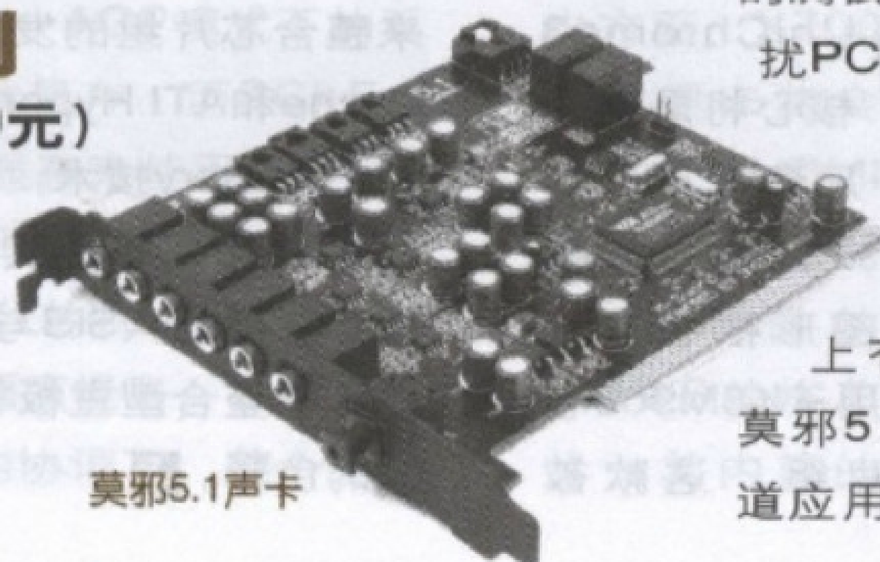
威盛Vinyl Envy24系列音频控制器

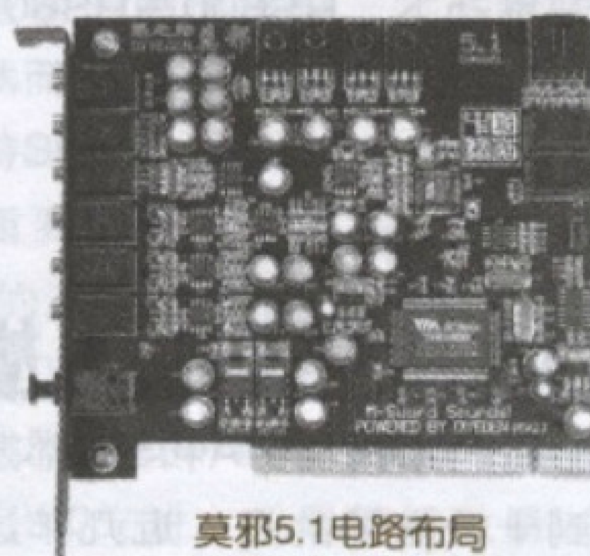
	模拟I/Os			数字I/Os		应用范围
	最多支持声道数	最大采样位数(bit)	最大取值数率(kHz)	最大采样位数(bit)	最大取值数率(kHz)	
Envy24	8出8入	24	96	24	96	高端用户声卡、高端音频设备
Envy24HT	8出4入	24	192	24	192	高端用户声卡
Envy24HT-S	8出2入	20	48	24	192	用户声卡
Envy24GT	6出4入	24	96	24	96	高端用户声卡、媒体中心
Envy24MT	2出2入	24	192	24	192	笔记本主板音频、IA设备、CE设备
Envy24PT	8出2入	20	48	24	96	高端个人电脑主板、游戏控台
Tremor	6出2入	20	48	24	96	多媒体声卡

一、乐之邦莫邪系列

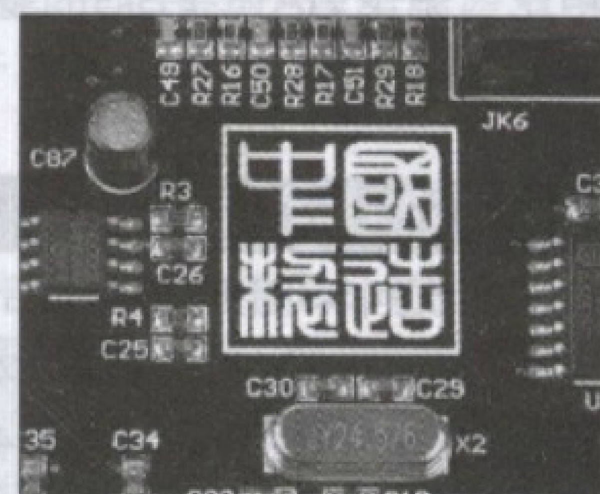
莫邪5.1（参考价格：390元）

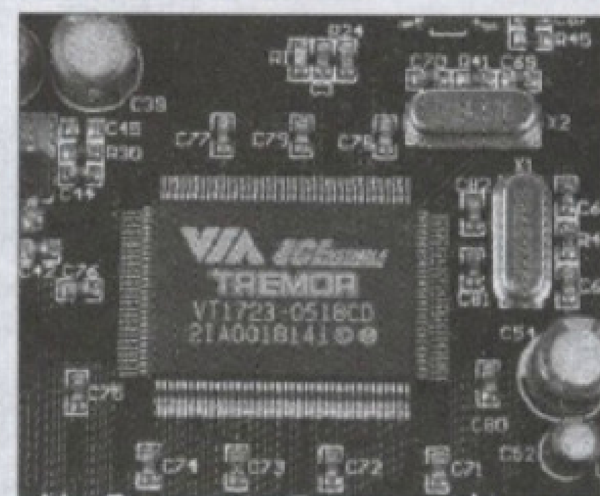
莫邪系列声卡均采用TREMOR控制器，编号为VT1723。从上面的列表中可得知它是以多媒体应用为诉求的型号，6路输出可以构建5.1声道，不过其模拟I/Os部分只支持20bit/48kHz采样。声卡采用的Codec为VT1617A，支持8声道输出，20bit/96kHz采样，正好和TREMOR搭配。


莫邪5.1声卡


莫邪5.1电路布局

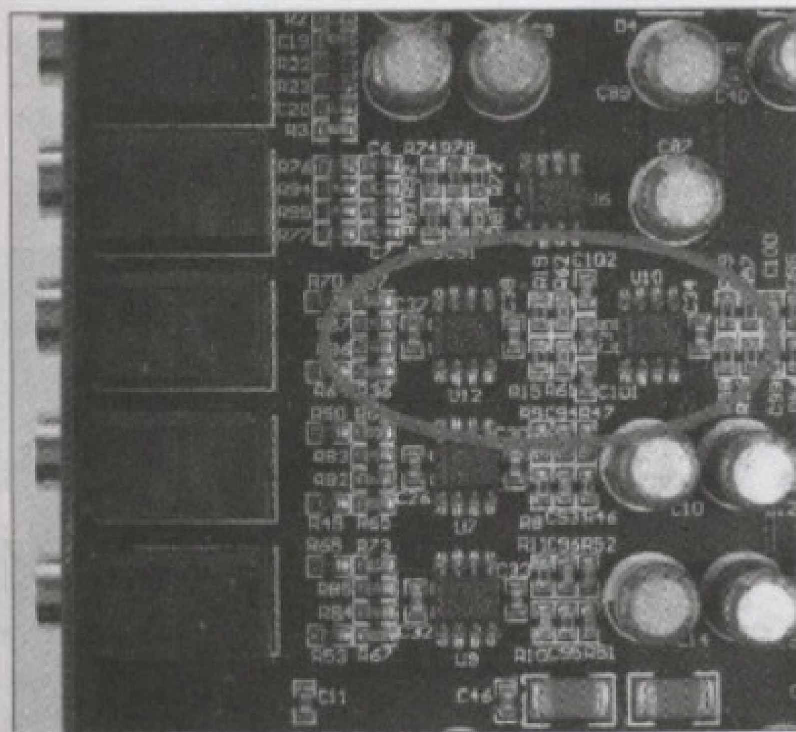
第一眼看到莫邪5.1声卡时，除了工整的做工外，最吸引眼球的恐怕就是靠右上角处的"中国制造"篆字了，的确给国人相当的自豪感。Envy24系列音频控制器全系列均支持自由设定44.1kHz与48kHz采样率，这在随后的测试中让长期困扰PC音频的SRC问题得到完全解决。


中国制造，让国人感到自豪



TREMOR控制器可看到旁边的晶振

为在音质上有所表现，莫邪5.1的前置声道应用了乐之邦独创的平衡模拟滤波放大电路


平衡模拟滤波放大电路

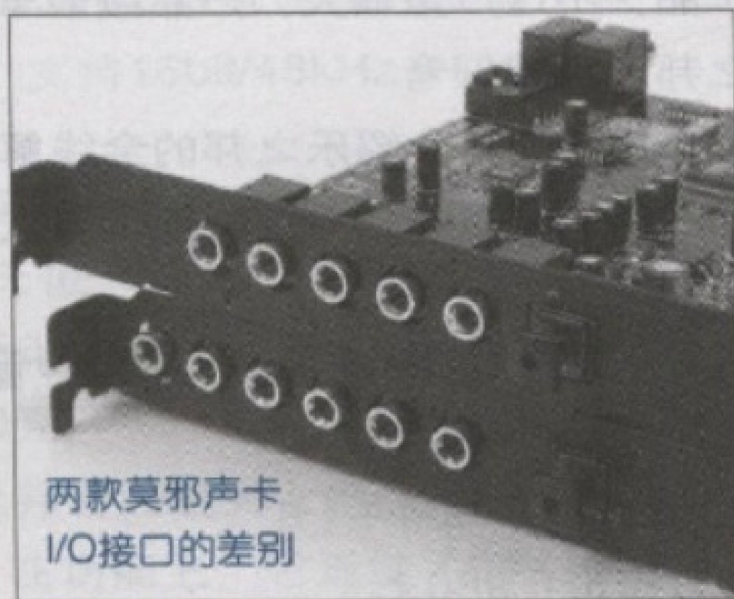
(BALA)，不仅如此，前置声道还使用了2颗N5532运放。此外，采用分立元件甲类耳机放大器以及4路精密线性稳压供电，都可圈可点。在400元不到的价位上提供了这样的设计制造水平，笔者认为是值得肯定的。试听中，莫邪5.1音色较清淡，但是很耐听，相信平衡模拟滤波放大电路以及干净的供电对此贡献良多。

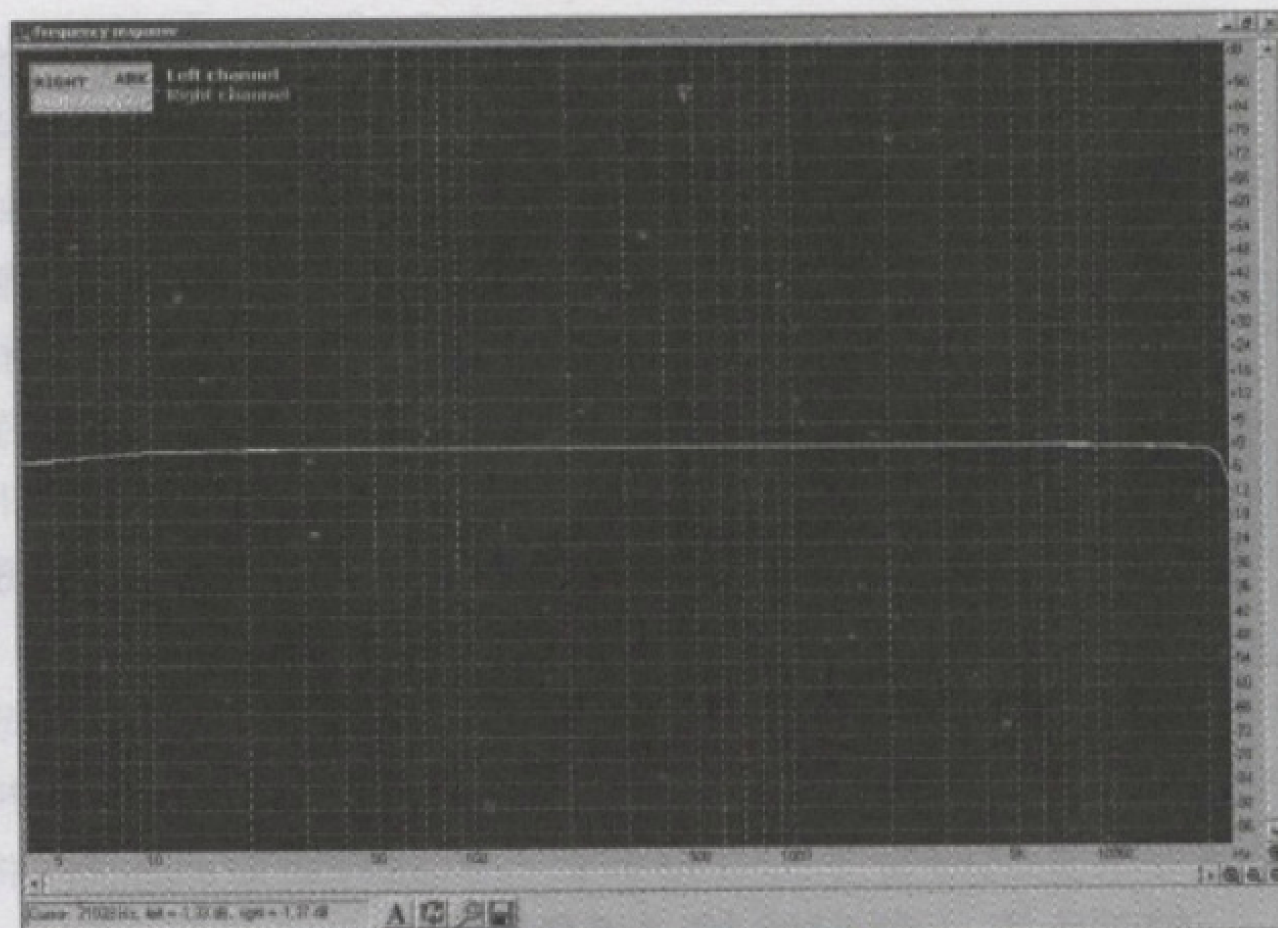
44.1kHz频响曲线成绩，可以看出莫邪系列完全解决了SRC问题

莫邪LT（参考价格：290元）

莫邪LT声卡

从名称推断，LT应该是英文Limited的缩写。莫邪LT的确是莫邪5.1的简化版，两者采用了相同的主控芯片、Codec、双晶振设计以及驱动程序。但莫邪LT在滤波电容的数量和性能上都有缩水，模拟输出部分的运放芯片也由莫邪5.1的6颗减少为2颗，另外莫邪LT还取消了单独的耳机输出口（保留前置耳机/麦克风接口），相关电路也一并取消，很大程度上降低了成本。从实际听音来考察，莫邪LT的整体风格与莫邪5.1相似，但是细节表现力有所欠缺。


两款莫邪声卡I/O接口的差别

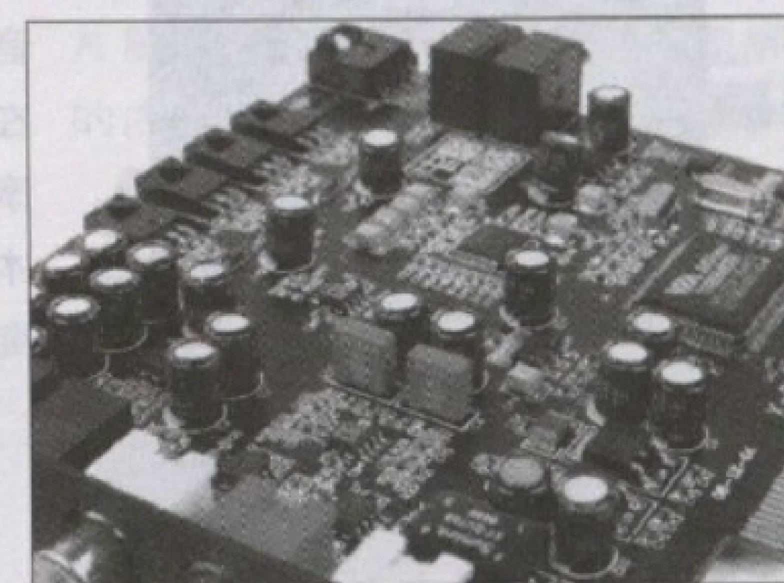

频响曲线低频部分略有衰减（48kHz采样）

二、乐之邦轩辕系列

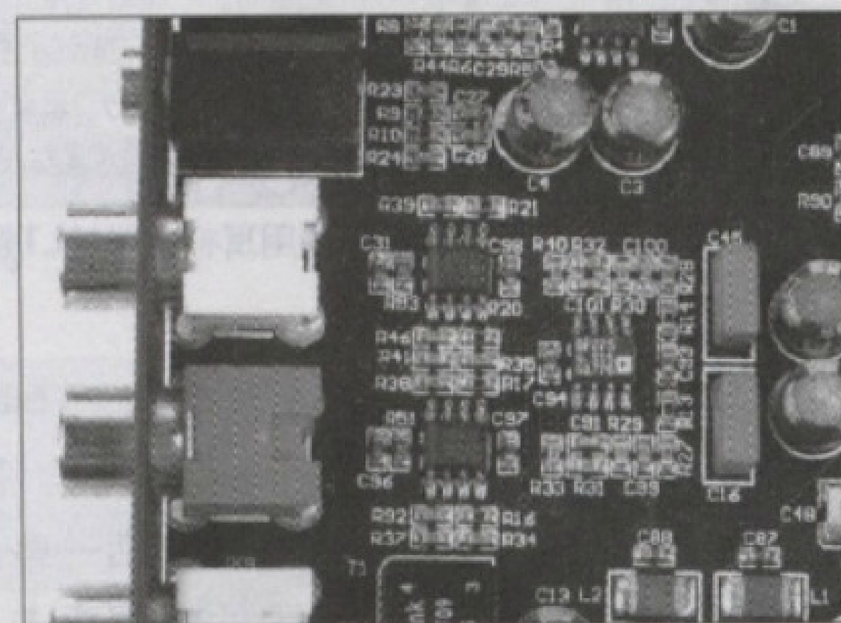
轩辕2496（参考价格：880元）

作为乐之邦高端产品，轩辕2496完全为音乐欣赏而生，依然采用TREMOR控制器。就控制器而言，轩辕2496的模拟输出只支持20bit/48kHz采样，厂商的标注显然含糊了这一点，我们建议有需要的用户使用数字输出。声卡的Codec采用Wolfson的WM8776，是一块高性能的2声道Codec，支持24bit/192kHz采样，在进行音频解码时，其DAC部分的信噪比达108dB。另外，我们可看到声卡上有大量的钽电容，甚至有WIMA电容（常见于Hi-Fi放大器），如此制作令人称道。

轩辕2496声卡


扎实的用料

模拟输出部分，除提供一个常见的3.5mm输出外，还提供了左右独立的RCA输出。其放大→滤波电路更是豪华，电压放大采用著名的OP275运放芯片，两颗N5532分别对两个声道进行有源滤波（抑或再次放大？），这在千元以下的声卡中还是极其少见的。数字输出部分，提供了同轴/光纤两种输出方式，在同轴端有个变压器用以提高输出质量。


左右独立RCA输出，其右侧的滤波放大电路较好

在测试中轩辕2496的各项成绩都达到了很高水准。音色方面，用“润”和“平”二字形容轩辕2496甚是恰当，对细

Test results

Device:	Wave mapper	Wave mapper	Wave mapper	Wave mapper
Sampling mode:	16-bit, 44 kHz	16-bit, 48 kHz	24-bit, 48 kHz	24-bit, 96 kHz
Frequency response, dB	+0.03, -0.30	+0.02, -0.26	+0.02, -0.26	+0.02, -0.14
Noise level, dBA	-94.6	-94.8	-99.0	-100.6
Dynamic range, dBA	94.2	94.6	98.5	100.1
THD, %	0.015	0.015	0.015	0.016
IMD + Noise, %	0.015	0.015	0.014	0.015
Stereo crosstalk, dB	-93.0	-93.8	-94.2	-96.6
IMD+N (swept freq.), %	0.020	0.020	0.019	0.025

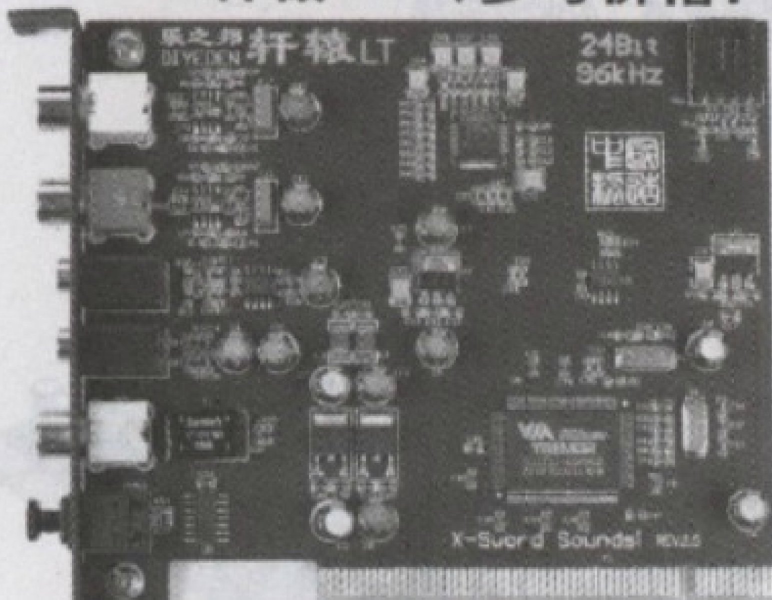
Select Select Select Select

HINT: Right-click on result boxes to view the detailed reports...

优异的测试成绩，这是一块适合聆听音乐的优秀声卡

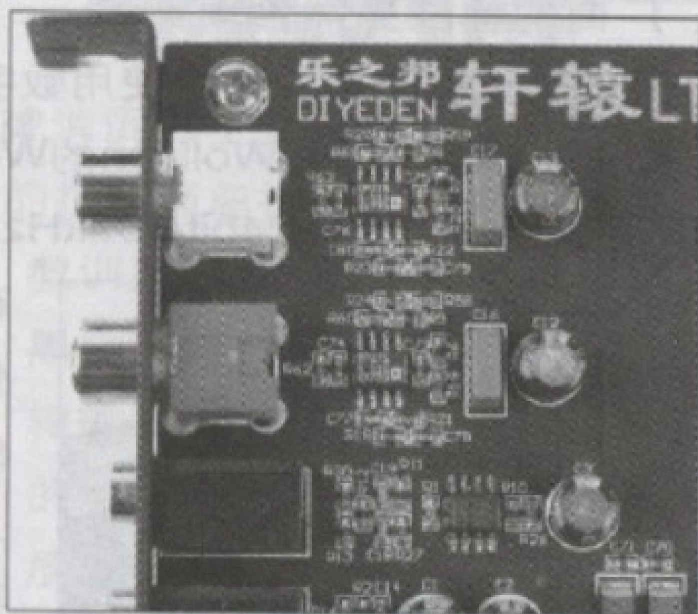
节的表现尤其令人满意。

轩辕LT（参考价格：680元）



轩辕LT声卡

轩辕LT实际上是一块去掉了独立耳机输出和3.5mm模拟输出的轩辕2496，两块声卡的板形大小一样，轩辕LT的电路布局宽松了很多。两款产品的主控芯片，Codec相同，不过轩辕LT的供电设计略有简化。另外，我们注意到轩辕LT采用两颗OP275直接对左右声道进行放大，虽然这是一种简化，但我们反复试听后并没发现有太大差异。



运放设计有些变化

Test results

Device:	Wave mapper	Wave mapper	Wave mapper	Wave mapper
Sampling mode:	16-bit, 44 kHz	16-bit, 48 kHz	24-bit, 48 kHz	24-bit, 96 kHz
Frequency response, dB	+0.03, -0.29	+0.03, -0.29	+0.03, -0.29	+0.03, -0.29
Noise level, dBA	-97.8	-94.3	-97.9	-102.1
Dynamic range, dBA	92.3	93.8	96.9	92.9
THD, %	0.0052	0.0020	0.0019	0.0038
IMD + Noise, %	0.012	0.0065	0.0050	0.0079
Stereo crosstalk, dB	-97.0	-93.8	-94.5	-100.3
IMD+N (swept freq.), %	0.014	0.011	0.0098	0.012

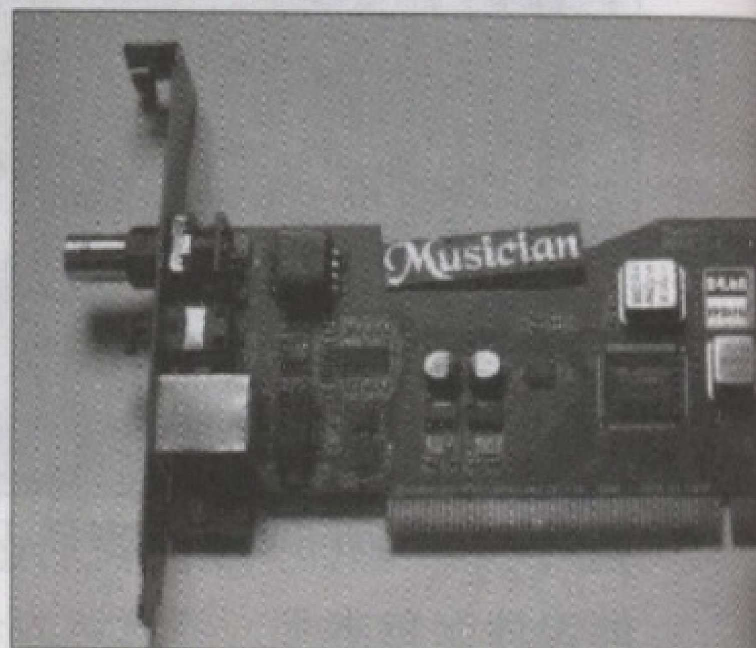
Select Select Select Select

HINT: Right-click on result boxes to view the detailed reports...

同样优异的测试成绩，如果不使用耳机，轩辕LT是高性价比的选择

三、小结

从上面4款产品的设计思路来看，国内厂商对音质的强调的确有它的合理性，包括一些低端产品，音质也达到甚至超越国外品牌的中端声卡。这对国内数量庞大的喜爱欣赏传统音乐的PC用户来说是好消息。但PC的发展方向毕竟是以多媒体为主，游戏和AV家庭影院应用将在未来占据越来越重要的位置。测试中我们可看到所有的产品均不具备音频3D加速功能（受主芯片限制），虽然可通过软件解决这一问题，但实际效果始终无法和具备硬件A3D、EAX加速功能的声卡相提并论。软件应用上，和创新系列声卡相比，简直可以用“简陋”二字来形容。在完善硬件的同时，提高软件数量和质量，也是品质的一种体现。



传闻中的BlackGold III Musician

可以预见，在相当长的一段时间内，国产声卡还是会坚持音质路线。例如，传闻不久将面世的岛谷科技的黑金3（BlackGold III Musician），从泄露出来的图片看，它在I/O接口、电源设计、数字/模拟转换等诸多方面完全向专业化靠拢。在吊足大家胃口的同时，也不禁让人产生疑惑——高音质追求没有错，但在各种干扰和噪声横行的PC机上，真的要以Hi-Fi为诉求么？这样做的代价又要多大呢？乐之邦提出了声卡+解码器的方式，这样的方式可以达到预期的目的吗？

PC也能Hi-Fi ——乐之邦解码器

PC音乐最大的好处是素材来源广、播放控制方便、器材维护简单，但要想达到Hi-Fi（高保真）的水平，光靠多媒体音箱和声卡就难以胜任了。声卡的数模转换及信号放大过程在机箱内部不可避免地会受到各种辐射干扰，不能达到应有素质，加上普通声卡的解码芯片和运放线路受限于空间和成本，无法采用很好的材料和做工，直接模拟输出很难达到很高的素质。

一、PC如何Hi-Fi？

目前比较理想的解决方案是通过声卡输出经DSP芯片处理的数字音乐信号，用外置解码器代替声卡完成数模转换及信号放大。除了可独立设计线路、采用更好的转换/运放芯片外，这么做还可彻底避开机箱内部的干扰，得到纯净的信号。

国外品牌的解码器常见的有音乐传真、PS、RME、APOGEE等，产品售价一般在4000元以上，入门级音乐爱好者难以承受。国产品牌常见的是朝露、乐之邦、新德克、海乐诗、清华吴刚等，一些动手能力很强的DIYer也推出了相应的产品，不过产量最大、产品线最丰富、设计最成熟的还是乐之邦和朝露。

这部分我们将介绍乐之邦的全线解码器，限于篇幅，产品介绍从简，重点放在后面的指标测试和实际聆听感受上。

1.SVDAC01 Plus立体声音频解码器（以下简称“01 Plus”）

上市时间：2004年1月

官方报价：980元


SVDAC01 Plus立体声音频解码器

01 Plus是乐之邦第一款成熟的解码器，其前身是2003年小规模推出的半DIY产品SVDAC01。受到用户肯定及对电路重新优化设计后，乐之邦于2004年初正式发布了01 Plus。该解码器采用Crystal CS8414数字接收芯片、Analog AD1852数模转换芯片，模拟输出部分采用OPA134低通滤波器和OPA2228缓冲放大输出。支持24bit/96kHz数字音频格式解码，2Hz～20kHz频率响应在-0.5dB～+0.5dB范围内，动态范围102dB、信噪比105dB。对于一款售价不到千元的产品来说，其内部用料可用“奢华”来形容。采用双R型变压器给数字、模拟电路分路供电，PCB板上并联电容密布整齐，采用的是WIMA、松下、Nichicon、PHILIPS等名厂产品，令人印象深刻。


Plus内部用料相当不错

2.SVDAC04 USB立体声音频解码器（以下简称“04-U”）

上市时间：2005年4月

官方报价：650元


SVDAC04 USB立体声音频解码器

在01 Plus独撑解码器大局一年多后，乐之邦发布了SVDAC04和SVDAC04 USB，其中后者可作为独立声卡使用。04-U不仅是一款解码器，同时还是一台耳机放大器，也可作为一块外置声卡。功能的增加和价位的降低，标志着乐之邦开始调整其产品定位，使之在适合大多数用户经济承受能力的同时还能提供更多功能，而非性能出色的单一功能产品。04-U数字接收芯片为Crystal CS8414，数模转换芯片采用BB PCM1716，支持24bit/96kHz数字音频格式解码，动态范围96dB；模拟输出部分采用NE5532芯片作运放，耳放部分采用4颗NE5532并联输出；USB功能通过USB解码模块实现，采用BB PCM2704芯片解码，支持16bit/48kHz音频解码。


04-U相比01 Plus在用料方面进行了精简

4.长征（great march）立体声音频解码器（以下简称“长征”）

上市时间：2005年11月

官方报价：1680元

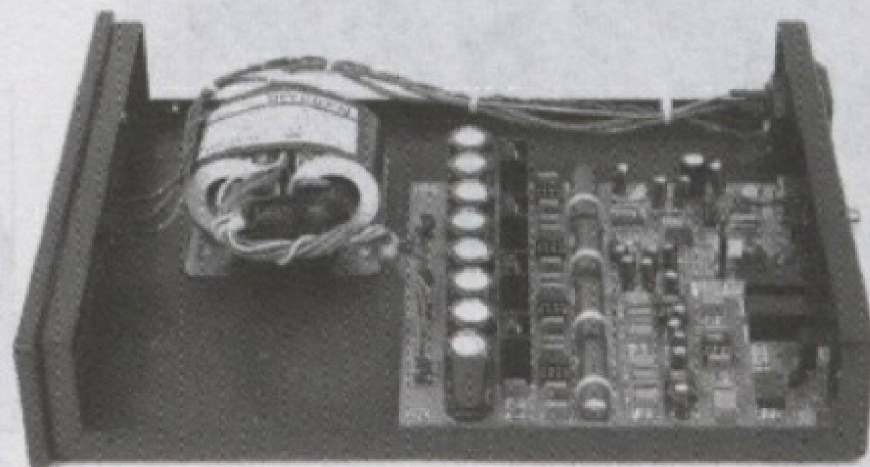
2006年初，乐之邦官方主页上悄然出现了一款新解码器——“长征”。在功能上，它延续了04-U的多用途路线；而在定位上，则是一款高端产品，售价比01 Plus贵得多。

长征的外壳与01 Plus如出一辙，只是面板换成了深褐色，但重量仅为2.8kg，较后者轻一些。背部接口丰富了很多，包括RCA立体声模拟输出插座、3.5mm耳机孔、6.5mm立体声平衡输出、同轴输入输出、光纤输入、USB输入和电源接口。功能设计上比较遗憾的是耳机孔位于背部且没有音量调节，使用起来多少有些不便。


长征（great march）立体声音频解码器

长征的内部线路较01 Plus略有精简，最明显的地方是R型变压器只有一个。RCA、同轴插座用料与04-U相同，质量明显不如01 Plus。尽管其用料看上去没有01 Plus那么“猛”，但采用的芯片等级要更高，电路板前端并联的8个硕大的KME 2200微法电容给人留下了深刻印象。DAC采用ADI顶级的AD1852芯片，电路上采用了独创的“De-Jitter”去抖动算法。运放部分采用3块BB OPA2604AP芯片，完成1路平衡、2路非平衡共3路模拟输出。USB模块采用BB PCM2704芯片解码，支持16bit/48kHz音频解码，与04-U相同。长征的内部保护电路质量不如01 Plus的，开关机时有可察觉的电流冲击声，但比04-U轻不少。长征的标称动态范围和信噪比指标是乐之邦所有解码器里最高的，达到115dB的惊人水平。由于具有平衡输出，长征的适用范围比04-U更广，可说几乎实现了解码器的所有功能。


长征的背部接口相当丰富


长征的内部电路虽然没有01 Plus看上去那么复杂，却提供了更好的效果

二、产品实际性能测试

1.指标测试

测试平台：

声卡：M-Audio Delta Audiophile 192（以下简称“AP192”）



播放软件：FooBar2000 V0.8.3.815（以下简称"FooBar"）

测试软件：RightMark Audio Analyzer 5.5（以下简称"RMAA"）

音箱：Castle Richmond 3i

前级功放：欧博QM-3

后级功放：Dynaco Stereo 70 Series 2

脚架：霸必图4F75-360

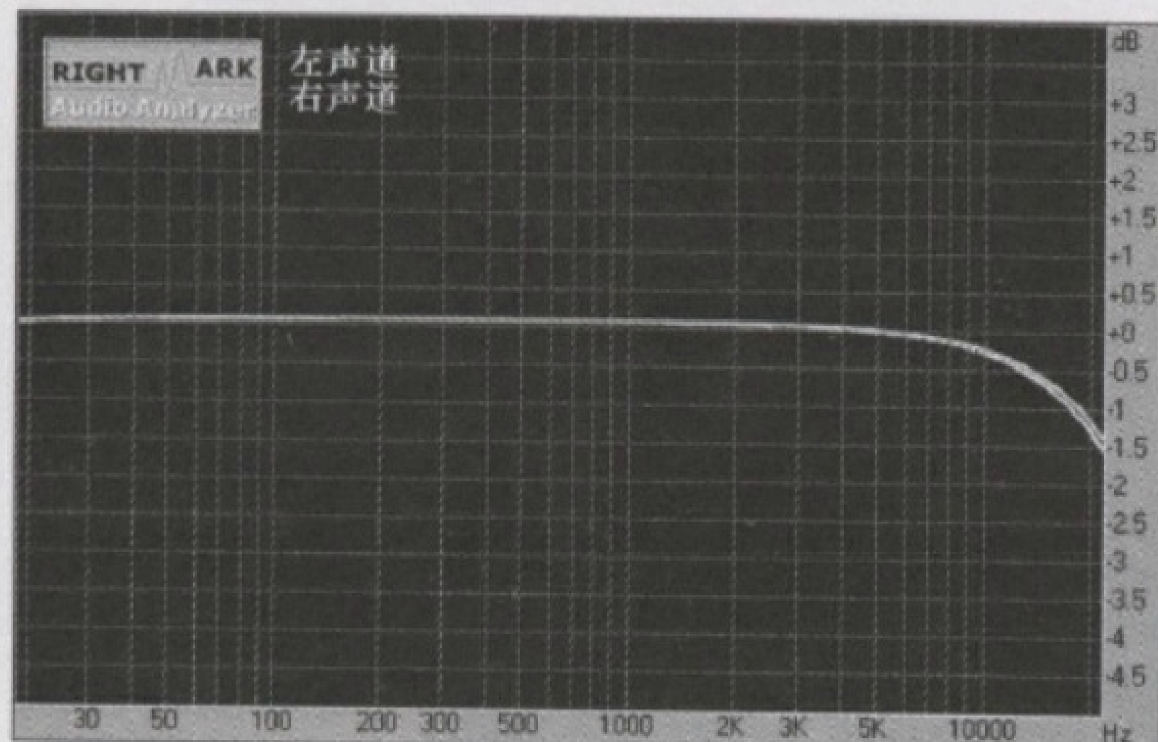
同轴线：秋叶原银线

喇叭线：Transparent MusicWave Ultra

信号线：范登豪MC HYBRID B4+Kimber Hero

指标测试采用RMAA软件，通过外部环路测试解码器的输出水平；环路线材采用范登豪MC HYBRID B4信号线，录音采用AP192。篇幅有限，在此仅列出测试对象最高硬件采样率的成绩：

从实际测试来看，01 Plus、04-U的表现是出色的，频响曲线甚至比标称值更理想，但总谐波失真值偏高。长征的表现与我们的预期有一定差距（多次测试确认），其频响、动态范围、本底噪声远达不到指标，频响曲线在10 000Hz以后明显下降，采用USB接口输入的测试结果也不如04-U。



长征的RMAA测试成绩截图

2.主观听音测试

对音频设备来说，指标测试永远是"仅供参考"的，更重要的部分是主观听音测试。我们的测试条件较理想，使解码器成为整个系统的瓶颈，可更好地展现解码器的实力。测试采取"A→B、A→C"比较的方式，即以一款产品（01 Plus）作为参考，其他产品与之依次进行比较。

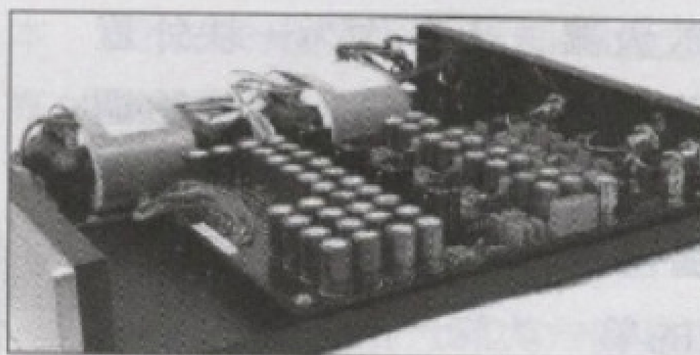
由于长征在RMAA测试中较01 Plus差，为防止先入为主带来偏见，我们邀请了包括著名的电子管音频设计专家叶立老师、著名发烧友阳光的洋等在内的几位北京资深音乐发烧友专门对长征与01 Plus进行了品评，并参考他们的意见进行长征的点评。

我们对01 Plus的表现比较满意，高频中规中矩，中频表现相当突出，聆听人声或者弦乐的效果很好，低频量感充足。与长征相比，01 Plus过于突出的中频破坏了整体的平衡性，细节与层次也有损失，不过01 Plus不到千元的售价实在很难有更多的挑剔了。

相对而言，04-U的小提琴声音单薄了不少，音色不够细，转折处不够流畅自如，声音像蒙上一层纱布，损失了不少细节；中频部分明显欠缺力度，鼓声的弹性几乎没有，嗓音底气不足，声场差了许多。由于与测试平台的其他设备有较大的差距，04-U的缺陷暴露得相当明显。

01 Plus和长征差距相对较小。综合多人的看法后我们认为长征的解析力要高于01 Plus，小提琴、钢琴的细节有所增加，而在人声方面二者各有所长，整体表现长征更胜一筹。相较而言，01 Plus的中频部分过于突出，音乐性和平衡度都略有欠缺。总体上讲，长征的音质基本可达到2000元到3000元价位的Hi-Fi入门级解码器的水平，考虑到其丰富的功能，性价比相当高。纯论性价比01 Plus要优于长征，至于二者如何选择就看用户的需求和经济承受能力了。

结语



在多媒体时代，是电脑就要有块声卡。在前有创新、后有板载声卡的夹击之下，乐之邦能够提供全系列PCI声卡、USB外置声卡、解码器产品可谓难能可贵。总体上它走的是音乐欣赏路线，但也具备一定的娱乐性能。在这些产品身上，我们看到了尽可能多的国产元件和相当高的品质，"中国制造"字样除了带来一丝民族自豪感外，还秉承了国货注重实惠的传统美德。

当然，就乐之邦目前的产品而言，国产声卡、解码器仍存在不少问题。如每个系列声卡都采用同一种包装，包装内部对产品的保护不够，部分元件焊接不整齐，缺乏相应的配套软件等；解码器提供耳机接口但无法调节音量，RCA接口左右位置焊反等。这些问题尽管不影响使用，但反映出国产音频厂商在包装、外观、人性化设计、做工、研发方面存在的差距。

中国制造的声音，路漫漫兮其修远，仍须上下而求索。

播放设备	AP 192	长征	长征 USB	01 Plus	04-U	04-U USB
回路设置	24/96	24/96	16/48	24/96	24/96	16/48
频响（40Hz/15kHz）/dB	+0.04/−0.07	+0.08/−0.69	+0.08/−0.73	+0.11/−0.03	+0.03/−0.29	+0.04/−0.35
本底噪声/dB	−96.9	−99.2	−92.4	−105.0	−100.7	−93.1
动态范围/dB	96.7	100.2	92.4	102.2	99.8	92.9
总谐波失真/%	0.0010	0.0007	0.0026	0.0012	0.0010	0.0025
总谐波失真+噪声/%	0.0060	0.0049	0.0067	0.0036	0.0057	0.0079
立体声分离度/dB	−97.5	−97.1	−94.2	−97.9	−98.8	−94.7
互调失真（10kHz）/%	0.0070	0.0059	0.0077	0.0044	0.0052	0.0074

问题交流

编者按： 最近一段时间，关于笔记本电脑使用方面出现问题的求助信件越来越多，看来笔记本电脑的普及已达到一定程度，本栏目以后也会适当增加关于笔记本电脑使用问题的解答。

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

客座专家　龚胜 苏旅

读者 詹志远问： 我新买了台笔记本电脑，请问为什么内建的触控板常常无法正常使用？另外在笔记本电脑上如何正确使用外接鼠标？我接上外接鼠标后，光标乱动，无法正常使用，不知原因何在？

答： 首先请确定你的手部没有过多的汗水或湿气，因为过湿会导致指标装置短路。请注意保持触控板表面的清洁与干燥。其次是要注意正确的使用姿势，当你打字或使用触控板时，请勿将手部或腕部靠在触控板上。由于触控板能感应到指尖的任何移动，如果将手放在触控板上，将导致触控板的反应不良或动作缓慢。触控板的操作是靠静电能量同你的手指在板上移动。如果你的触控板过度灵敏，你可在控制面板中调整敏感度。如果对你来说，它还是很灵敏，那你还是买个外接鼠标。

笔记本电脑外接鼠标按接口分有USB、PS/2和COM口等3种。如果你使用PS2接口的外接鼠标，一定要在BIOS设定中，将"指点设备"设定为"自动侦测"，如果设定为"都启用"，就会导致你遇到的问题。笔记本外接鼠标，建议大家使用USB接口的光电鼠标，就可与笔记本电脑自带的鼠标共同使用了。另外大家在使用光电鼠标时要注意，不可在玻璃等透明物体上使用。

四川　龚胜

读者 陈成封问： 我想请问一下笔记本电脑的24×光驱跟台式机光驱的速度一样快吗？24×的CD-ROM或8×的DVD-ROM够用了吗？另外请问有些笔记本电脑采用吸入式光驱有什么特点？

答： 笔记本电脑光驱的速率标识与台式机光驱是完全一致的，笔记本电脑光驱一般只用于软件安装、观看影碟等，24×的CD-ROM或8×DVD-ROM完全足够了，更快的速率除了带来更高噪声、发热和耗电外，没有多少实际意义。采用吸入光驱的笔记本，首先从外观上来看，要比托盘式光驱简洁，光盘放置也不用担心旁边有障碍物的问题，且防尘效果也比较好，出盘按钮还可灵活放置在任意位置。不过吸入式光驱有个最大的不足之处就是：吸入式光驱无法使用3.5英寸的小盘以及名片形光盘，如果不注意的话很可能造成光驱的内部器件损坏，一旦损坏，吸入式光驱的维修也比较麻烦一些。现在笔记本电脑绝大多数为托盘式光驱，吸入式光驱一般被苹果笔记本所采用，此外松下有一款机子还创新地采用了向上掀盖的光驱，可以说综合了托盘式和吸入式二者的优点。

四川　龚胜

读者 方家卫问： 我有一台笔记本电脑，不慎进水后无法启动，按下电源按钮，3个键盘灯亮起不灭，再无其他反应，屏幕也不亮。请问究竟是哪里的故障？如何处理？

答： 从你谈到的现象看，应该是笔记本主板损坏了。笔记本电脑一旦进水必须立即关机，并取下电池，尽快用电吹风等加以烘干，然后送专业维修点处理，在这之前绝对不能开机。另外要注意，由于北方冬季室内外温差巨大，如果将笔记本从寒冷的室外拿到温暖的室内后，内部很可能出现结露现象，如果立即开机的话，也容易导致损坏。

笔记本电脑主板至少都采用6层以上电路板设计，因此一旦出现故障，通常是无法修复的，只能更换。另外主板出现故障，还可能导致内存、CPU等其他配件损坏。切不可掉以轻心，一定要尽快处理。

四川　龚胜

读者 葛萍问： 我的笔记本电脑在系统死机后常常就无法关闭了，有几次都是冒险拆掉电池，请问遇到这种情况该如何处理呢？

答： 由于笔记本安装有电池，在死机后无法通过拔出电源来关机，通常持续按住笔记本电源开关超过5秒钟，这将会强行关闭电源。如果无效的话，请仔细查找机身上的RESET按钮（一般比较隐蔽），重新启动后再正常关机即可。一定要尽量避免冒险拆掉电池，这样很可能导致电池甚至主板损坏。

四川　龚胜

读者 郭小小问： 我有一台IBM X22笔记本电脑，其CPU是PⅢ 800，但我在WinXP的系统属性中查看，频率常常只有600MHz，请问这是否正常？

答： 这是正常的，WinXP内置SpeedStep支持，CPU的频率是动态变化的，通常不是最大速度。对于IBM笔记本电脑，可在Battery MaxiMiser软件中调整或下载如下软件来手工调整CPU频率：http://www.diefer.de/software/sswitchxp11.zip。

另外东芝有部分PⅢ笔记本电脑（如3480）也存在在WinXP中频率降低的问题，需要通过下载并安装专门

客座专家 龚胜 苏旅

的电源管理软件解决。

四川 龚胜

读者 刮风不愁问： 为什么我的紫光输入法在切换输入字符时就会出现IE浏览器自动崩溃的现象？如何解决？还有就是我的打印机是Canon IP1000的，能不能自己加墨水啊？

答： 老版本的紫光拼音输入法有一些Bug，使用时偶尔会出现扰乱其他程序运行的故障。如果用户在使用输入法输入文字时，因停电等原因导致系统突然重启，那么其自带的词条数据库文件就会被破坏。由于有这些Bug，在日常使用时会出现不能输入字符现象，而在IE浏览器开启时就会导致浏览器崩溃的故障。解决的办法很简单：第一是重新安装最新版本的紫光拼音输入法程序，第二是额外下载紫光拼音输入法的专用大词库并将其替换系统内原有词库文件即可。

IP1000系列喷墨打印机是Canon公司推出的一款低价位经济型喷墨打印机，可非常方便地自行添加打印墨水，如揭开墨盒上盖并使用专用的注墨器进行灌注，或直接用注墨器对墨盒下方的出墨海绵沾染2～3滴即可。但用户使用这些方法需要承担一些风险，比如墨盒漏墨，打印效果降低及堵塞打印头等麻烦，而且这种私自改装或使用兼容墨水的机器一旦出现故障，厂家是不会对其进行正常保修服务的。其实，IP1000的原装墨盒价格并不高，如果想降低成本，可考虑国内许多厂商如天威、格之格、耐力等，他们出的兼容墨盒，价格更低，质量还不错。

湖南 苏旅

读者 冯三问： 我最近打开电脑，发现Windows的光驱字符似乎被两个硬盘分区夹住了，比如光驱是F盘，硬盘却是E盘和G盘，请问怎么把光驱放到最后？还有就是我的电脑机箱最近噪声有些大，“吱吱”的，很讨厌，不会是有什么问题吧？

答： 这个问题估计是Windows磁盘管理器的分配错乱造成的，手动纠正即可。步骤是在Windows的“控制面板”中点击“系统属性”然后选择“设备管理器”，再找到其中的“光驱”选项，在已存在的光驱属性里，你可查看或修改光驱盘符，将其改为较后位置的盘符即可。如果你使用的是Windows 2000/XP/2003操作系统，可在“控制面板”中点击“管理工具”的“计算机管理”，然后再选择“存储”项目中的“磁盘管理”，依次将硬盘和光驱的盘符排列下来，并修改磁盘盘符属性即可。

电脑出现噪声大的现象，有可能是机箱电源的质量问题，也有可能是主板上的CPU、显卡或机箱电源等设备风扇转轴不能润滑而导致的问题，这些跟现在较为寒冷的天气也有关系。长时间在这种高频噪声下工作，耳朵听力会受到不同程度的损伤，容易导致失眠和健忘等。因此在使用时一定要提高对电脑噪声问题的关注：如果噪声是从机箱内部风扇传出的，就早点更换风扇；如果是机箱电源本身质量问题，建议早点送修。

湖南 苏旅

读者 辛明问： 请问读卡器和SD卡能不能充当U盘使用，有什么好处或坏处吗？还有就是热升华打印机的打印效果是不是比喷墨的好？使用难度大不大？

答： 如果买个小点的USB 2.0型SD读卡器（比如一些拇指型的产品），配合对应的SD存储卡，完全可将其作为一个组合型U盘使用，比如现在买个1GB的品牌SD卡价格在400元左右，小型SD读卡器20～30元。比起专用U盘更为灵活，而且花费相对低一些，同时SD卡还能拆卸下来在数码相机、PDA等设备上使用。不过这样做也有一些缺点，比如密封性能不很好，而且如果选用了便宜的低速SD卡，传输性能也不会很如意的。

热升华打印机（Dye-Sublimation Printer）的工作原理其实很简单，通过热能将内部色带上的颜料转印至外部输入的打印介质上，它通过内置半导体加热元件，以不同温度来控制色彩的浓淡程度，形成色阶连续而鲜亮的冲印效果，而且热升华打印的照片一般都带有镀膜，防水及抗氧化能力较强，保存时间更长，这些都是普通喷墨打印机不能比拟的。不过，普通热升华打印机也有一些缺陷，比如尺寸一般为A6左右、打印速度慢、耗材成本较高等。其安装及操作方式和普通喷墨打印机类似，只是一般的照片纸在工作时需要反复上下经过4道自动工序才能完成打印任务。

湖南 苏旅

读者 姚兵问： 我想买个无线键盘，请问这种东西能不能支持大于5米距离的，我想用它来遥控我的HTPC电脑。还有就是Xbox能不能支持微软的高清视频文件的播放？

答： 现在市面上有很多无线输入设备，如无线键盘和无线鼠标，使用起来因为不受数据线的束缚，自然有方便的地方。但这些设备也有一些局限性，首先是需要额外的电池能源供应，有的老型号无线键盘和鼠标比较耗电，用上1～2个月就要更换电池；其次是距离限制，一些新产品出于节能考虑，降低了红外设备的发射功率，将无线键盘及鼠标和红外接收器的连接距离限制在3米以内，所以如果想寻找长距离使用的无线键盘鼠标并不容易。你可关注一些最新的使用蓝牙技术无线传输的输入设备。Xbox是几年前推出的游戏机，其CPU采用Intel PⅢ系列，主频仅为733MHz，内存也只有64MB，再加上显示模块的限制，是不能直接播放HDTV（720p和1080i）的高清晰视频的。但安装额外的遥控器套件，它可作为一台标准的DVD播放机使用。不过，现在通过安装一些第三方系统如XMBC等，Xbox也可摆脱单纯的游戏机模式，成为一台全能的多媒体终端处理机，如看RM、DivX压缩视频，玩模拟器游戏，下载新闻、天气预报等。

湖南 苏旅

快评



首先，我开门见山地表态，我十分支持09期大软关于《“霸王条款”下的游戏人生》中的种种观点。

作为一名网游玩家，有时对于那些网游经营商列出的种种条款真是看在眼里、痛在心里而又感到无能为力。不客气地说，大软的这个专题真给所有的网游玩家出了一口恶气。不可否认，我国目前在关于网游方面，尤其是网游运营方面的相关法律法规还不够健全，而大软能够作为媒体首先站出来披露此事，我个人认为这正是一种科学地用社会舆论来监督社会问题的典范。作为网游玩家，更作为社会中的一员，我十分支持大软的这个举措，同时也希望我国有关部门要尽快完善这方面的法律法规，为全民族打造一个更安全、更文明、更和谐的网络环境。（快评手 吕秋实）

09期快评手将获得编辑部赠送的《魔兽世界》精美明信片一套。

请你点评：针对2006年第11期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论。点评信箱为linxiao@popsoft.com.

林晓：春天总是好事成双。在办公室服役多年满身病患的打印机终于退休，“颐养天年”。其岗位被一位年轻健壮的“小伙子”（型号？呵呵，这里不能做广告）代替。应新浪娱乐频道邀请，《大众软件》的Blog开了，地址为http://blog.sina.com.cn/m/popsoft，由众小编负责“打扫”更新，一定要常去看看啊！

5月份，编辑部有两本新书问世了。一本是《大众软件》的增刊，内容当然是关于那令人激动的魔兽！看看我们编辑部主任为本书做的超级宣传。还有一本新书，是“游戏剧场”栏目与“龙的天空”网站策划制作的魔兽同人游戏小说集《艾泽拉斯传奇——我们的魔兽世界》。这是继“游戏剧场”精华集粹《命运注定的空间》后，该栏目的又一单行本。喜欢游戏小说的读者朋友，不要错过。

注意 杂志邮购订阅地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室，邮编100036。单本杂志6.80元，邮购需另加3元挂号费。咨询电话010－88118588－8000。目前读者俱乐部仅存少量的2006年1、2、3、4期杂志，需要者望从速邮购。

[公告] 2006年大众软件《魔兽世界》增刊全国上市！



大众软件《魔兽世界》增刊——权威魔兽世界高级典藏图文指导全书，在经过了N天（据说达半年之久）的艰苦制作之后，终于完成！该书修订了第一本增刊的副本攻略，补充了1.10版的最新内容，并根据玩家和读者的要求，发动“大软”老巢的悉数编辑和记者绘制了《魔兽世界》80余张独家地图。

该书已于5月5日全国范围内上市，定价为28元。封面为浅蓝色，请认准“大众软件”4个招牌金字。

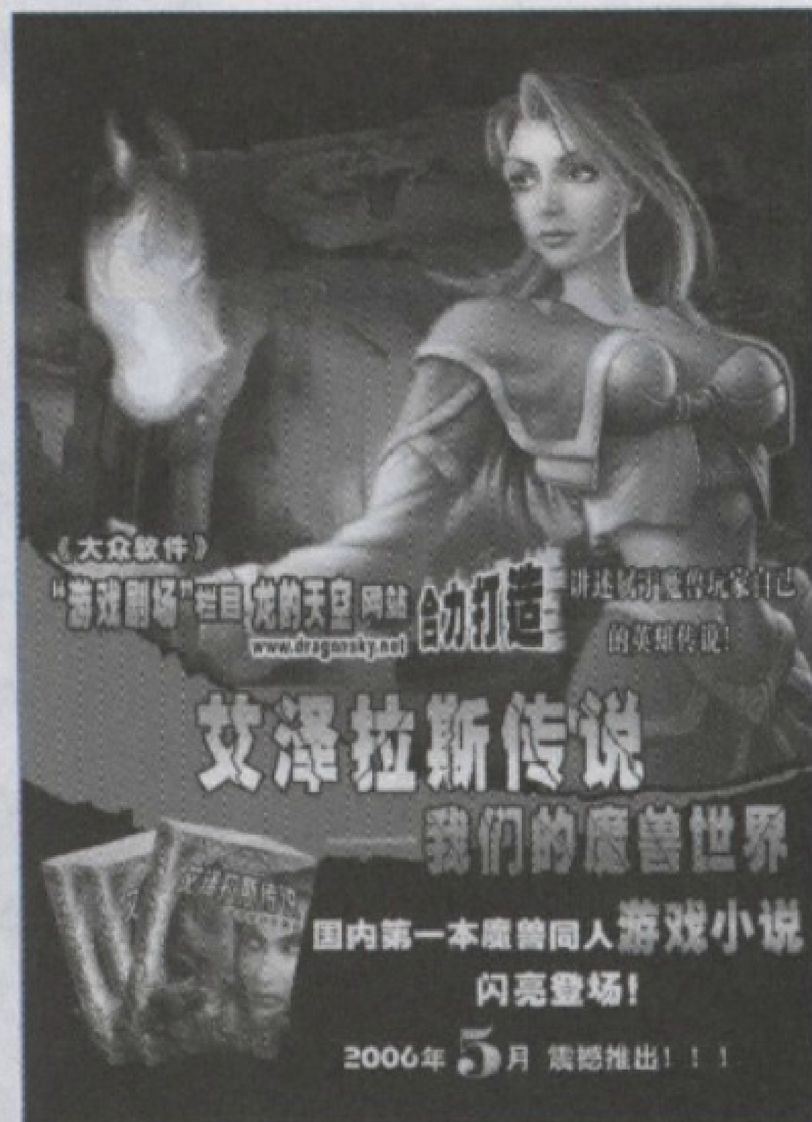
[公告] 《艾泽拉斯传奇——我们的魔兽世界》

文舟《杀龙》、阿修罗《丧钟》、圣者晨雷《阴影》、秋风清《看不见的故事》……组成华丽的文字风景。

在命运的指引下，我们来到了艾泽拉斯，这片令我们魂牵梦绕的土地……

魔兽世界，这个名字已经深深渗透进我们的血液，融入了我们的生活，成了一种精神、一种信念、一种文化！

让我们相约在艾泽拉斯，用智慧、勇气和激情，打造属于自己的恢宏的英雄史诗！



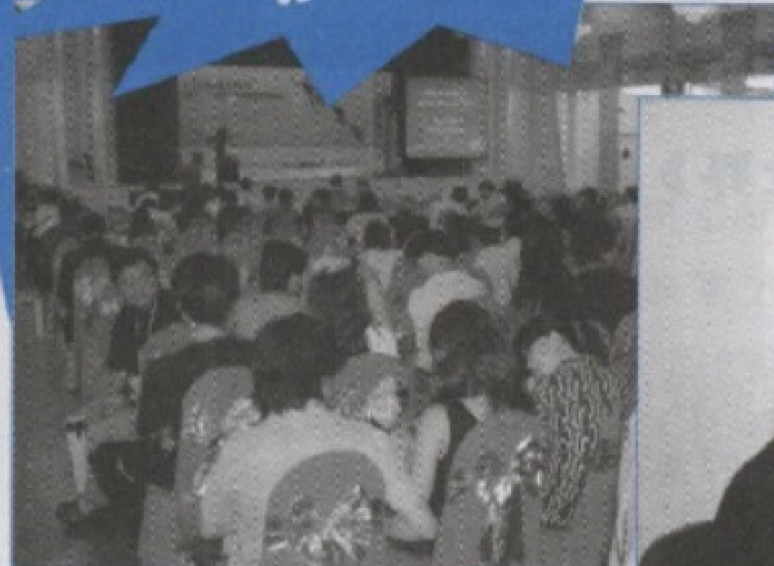
2006年读者调查，富士康杯第十一届大众软件奖活动正式启动

这一次，亲爱的读者您将参加一个完全不同的"读者调查"。在举办了3次大规模读者调查活动的经验基础上，广泛征求意见之后，我们修改了"读者调查"活动的很多细节。调查问题更贴近您的电脑生活，更能反映我们关注的电脑应用和娱乐的方方面面。

"读者调查"启事、参与方式、奖项细则，调查问题和答卷，都在本期杂志插入的小册子里。而且，读者调查的网络版（点击www.popsoft.com.cn登录）将于6月15日开通。网络答题提交后马上可以得到纪念品。

希望您马上参加，因为，您的意见和需求，是我们办好《大众软件》的惟一参照。

2003年读者调查活动回顾


颁奖大会

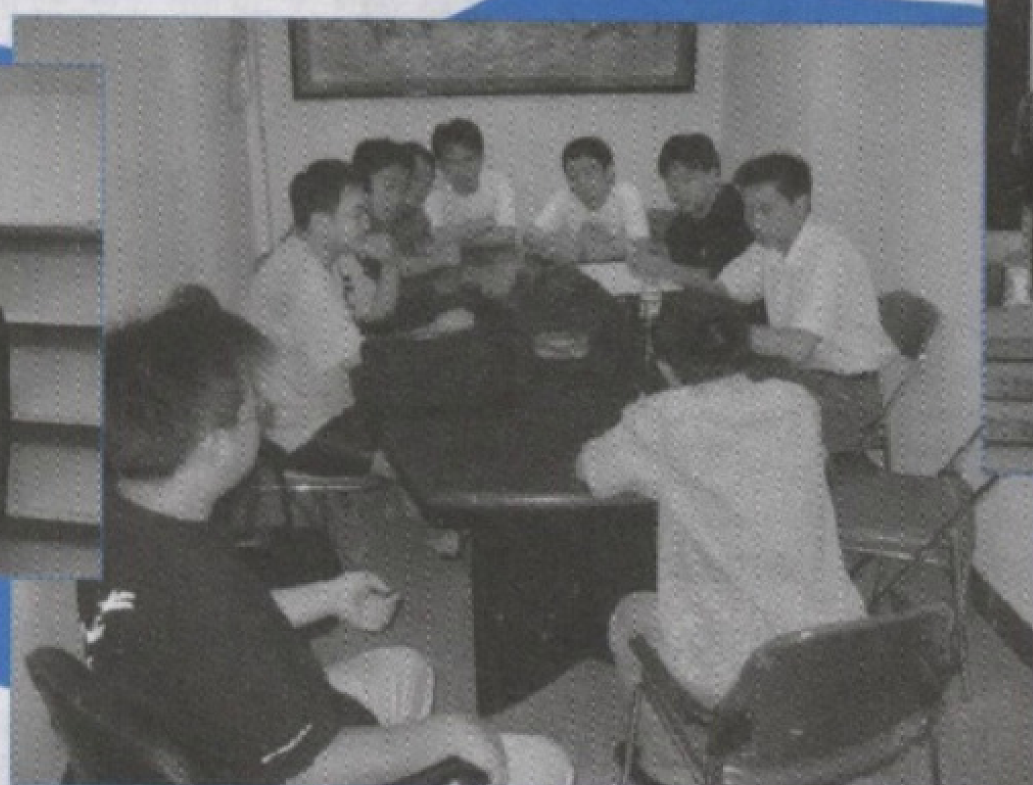

拿到了特等奖


读编座谈


庆典礼堂外

2004年读者调查活动回顾

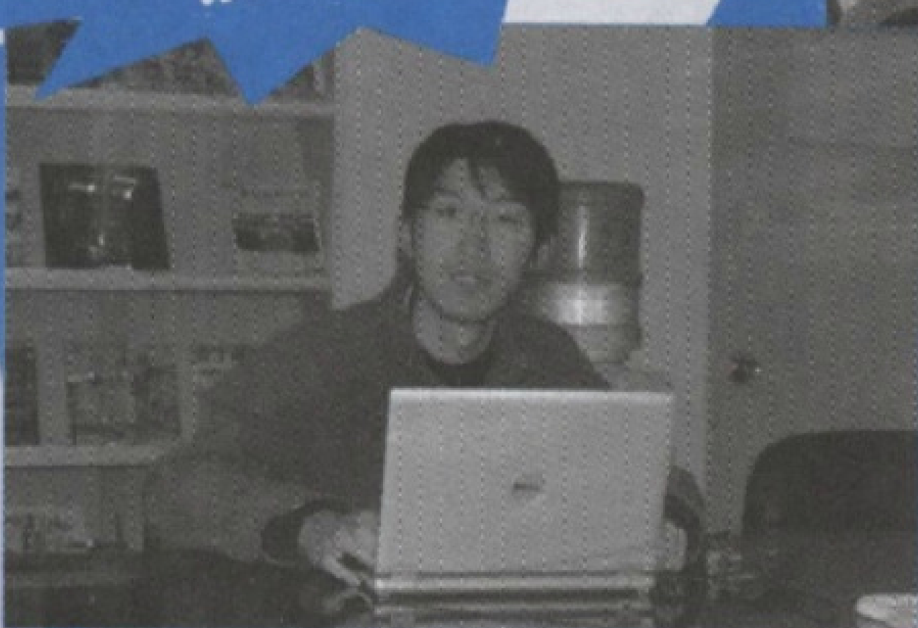

特等奖获得者一家与社领导


倾听读者的声音


嘉宾与编辑

通往10周年会场

2005年读者调查活动回顾


特等奖获得者


读编一堂



丰富的奖品

诺基亚3250奏响“全方位的音乐体验”第一音

——诺基亚助力“2005 MusicRadio中国TOP排行榜”颁奖晚会

(2006年4月24日，上海）由诺基亚3250音乐手机倾情赞助的“2005 MusicRadio 中国TOP排行榜”颁奖晚会在上海大舞台举行，并以此拉开诺基亚3250音乐手机的上市序幕。现场特邀嘉宾、著名歌手潘玮柏在诺基亚3250发布会上为现场观众带来了精彩表演。作为诺基亚首款“以音乐为核心”的手机，诺基亚3250音乐手机完美地结合了出色的音质、丰富的功能和充满年轻活力的时尚设计，为手机用户带来高品质的音乐享受，同时借助内容丰富的诺基亚音“悦”汇网站，为用户打造全方位个性化的音乐体验。



诺基亚大中国区客户及市场运营移动电话业务部市场副总裁梁玉媚女士表示：“对于热爱音乐的用户来说，他们不仅希望能将高品质的音乐随身携带，更渴望通过音乐表达自我。作为最早支持XpressMusic*的产品之一，诺基亚3250音乐手机以专业的音乐品质和贴心的人性化设计将高质量的音乐体验与移动性完美结合，带来随时随地的音乐享受。通过与著名音乐媒体MusicRadio合作，诺基亚以‘用音乐沟通世界’的理念，为音乐爱好者打造出更加广阔的音乐天地。”

潘玮柏在诺基亚3250音乐手机的发布会上说：“音乐超越了所有语言，每一个人都可以用音乐表达自己的感受。而今天的手机也不再只是一种通讯工具，我们用它来代言自己的风格和喜好。很高兴诺基亚用音乐将我们联系到一起，使我们可以随时随地分享音乐带来的精彩与喜悦。”



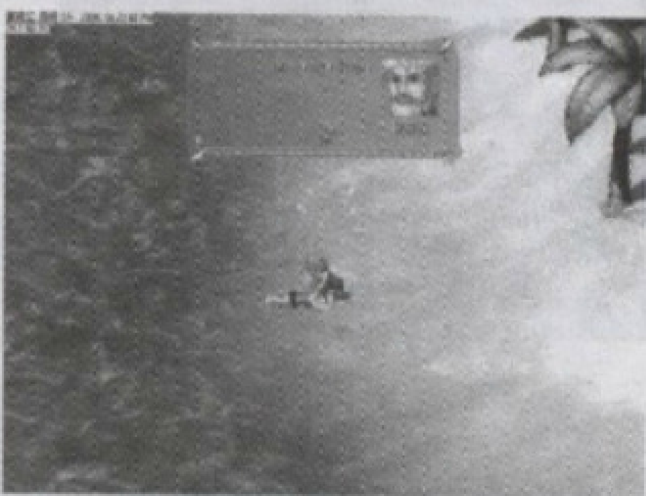
诺基亚3250设计时尚、动感十足，只要将它的键盘旋转180度，用户即可实现音乐操控和传统手机键盘操作的随意转换，它的专属音乐键使音乐控制更加得心应手。它支持容量最高可达1GB的微型SD存储卡，最多可存储750首歌曲。另外，它支持MP3、WMA、M4A和AAC等多种音乐格式，进一步丰富了用户的音乐体验。此外，诺基亚3250音乐手机还提供了3套不同大小的耳塞选择，使用户获得最适合自己的完美音乐感受。诺基亚3250还是一款智能手机，内置200万像素相机，使用户可以随时捕捉和分享生活的精彩瞬间。

除了品质上乘的音乐手机，诺基亚强大的音乐互动平台也是“全方位音乐体验”不可缺少的组成部分。诺基亚于去年12月在中国率先推出的手机音乐网站——诺基亚音“悦”汇 www.music.nokia.com.cn，正逐步发展成内容丰富的手机音乐平台和手机音乐爱好者的专属在线社区。包括百代、Sony BMG和环球在内的多家国内外知名唱片公司签约成为诺基亚音乐网站的内容提供商，丰富了用户的选择。诺基亚音乐网站在提供音乐试听、下载等服务的同时，还积极与Music Radio合作，推出了在线收听广播服务，为音乐爱好者提供了多样性的音乐体验。

如今，诺基亚正开创性地将企业核心理念推广到音乐领域。来自不同国度的音乐家们，从诺基亚音乐手机获取创意灵感，跨越不同的语言和音乐形式，全新演绎出一系列以“音乐沟通世界”为主题的音乐作品。其中，多首由东西方著名音乐人合作呈现的音乐作品，为中国的手机用户生动诠释了这一创作主题。

新人教学，助你玩转《飘流幻境》





飘流无极限，菜鸟先起步

进入游戏后先创建人物，游戏人物一共12个，8女4男。选择人物的时候首先确定人物未来的发展方向，选择阴柔的魔法系，还是强硬的物理攻击系，全看你自己的喜好了。人物属性点及其影响力：STR（力量），影响人物攻击力；CON（体制），影响人物血成长的最大值以及防御力；INT（智力），影响人物的魔法攻击的效果；WIS（智慧），影响人物魔法成长上限以及魔法防御力；AGI（敏捷），影响人物的速度，也就是影响战斗中的出手顺序。四种属性分为：火、风、地、水四大系，属性的选择跟以后怪物的属性有相生相克的变化。地的优点是防御高；水则大多为辅助系居多，而攻击偏低；火的优点就是攻击力高，但是相对来说防御力则偏低，但是因为攻击高所以清怪比较快。风的优点是敏捷高，不容易被怪打到，但是相对的防御力和攻击力都略为普通。无论选择哪一种都会有相互克制的属性对应。

序曲，跟随“鲁滨逊”一起飘流

正式进入游戏后，你会出生在一艘名为“海洋之星”的豪华客船上。在船上转转，在屋子刚进门的地方有两台游戏机，点击进入可以打一些小游戏，胜利后可以得到“优惠券”，拿去跟服务员“布蕾雅”对话就可以兑换加血的好东西了。然后出来跟船长对话，才说没两句，突然船动海摇，瞬间你就昏了过去……

等再度睁开眼睛的时候，你已经来到一个小荒岛上了，睁开眼睛以后第一个映入眼帘的竟然是“鲁滨逊”大叔。在经过一番对话之后，就开始在这个小荒岛上六遛达吧！看到树上的椰子，海边的小箱子，船只残骸，小罐子之类的，只要鼠标放上去可以发亮，那么就毫不犹豫的把里面的东西拿走吧！在“鲁滨逊”大叔身后的箱子中，还能得到一个竹筏，顺着地图上右上角的小蓝点出岛吧！

出了小荒岛之后，你会在一棵树上面发现一只小猴子，在你叫了一声之后小猴子不慎从树上摔了下来。救醒它后，它就开始一直跟着你了。你得到了游戏中的第一个战斗伙伴。

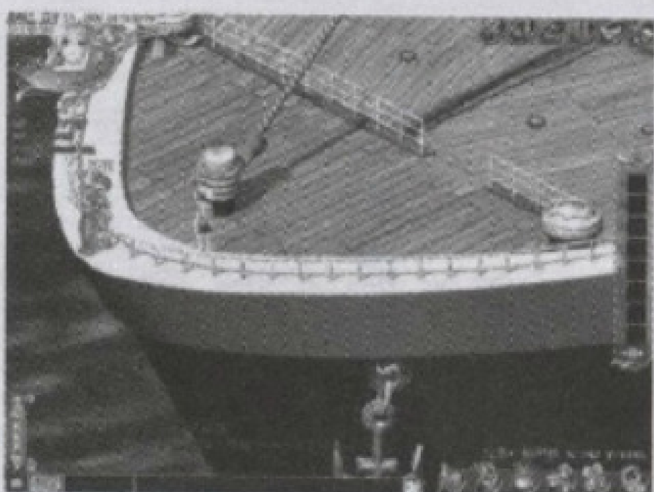
美丽的克兰村，初级剧情承接

沿着小路往上一直走，就可以到达新的地图，你会看到很多水果怪物。这些属于游戏中的明怪，碰一下就会切换到战斗镜头。往地图的右边走，又可以看到一个传送点，通过这个传送点可以传到游戏的第一个村落——克兰村。

在这里跟村民们对话，尝试触发游戏剧情任务。往地图的右下角走，看到一个叫做丽娜的女孩与其对话。对话后得知她养的两只狗走丢了一只，在丽娜无辜目光的凝视下你决定帮她找回走丢的狗。沿着地图往下走看到四个人围着一个硕大的锅正在煮着香喷喷的饭菜，与其中一个叫做多尔的男生对话。得知他们在煮村民的晚餐，但是没有山椒做调味料，多尔问你能不能跟在山洞口的爱蜜要一些来，你欣然答应了。往前走一点可以看见有三只小蜜蜂在飞，再往树林里面走一些可以看到一个挂在树上的完整的蜂巢。点击获得蜂巢后，会遭到小蜜蜂的攻击。轻松获胜之后，走到下面可以看到一个很大的猪圈，跟里面的老奶奶对话得知她的猪少了一只，顺便帮老奶奶找找她的猪吧！而之前可爱的丽娜丢失的狗竟然在猪圈里！赶快让它回去丽娜身边！鼠标点击狗，它就会自己回去了。先不要回去领取奖励，上台阶后就可以看到爱蜜，往里面走一点就可以看到走丢的猪，点击猪它就会自己跑回去了。然后转身与爱蜜对话，你跟她要山椒的时候她也要考你才肯给东西，答案为“23”，答对后她就会把材料给你了。先去跟养猪的老奶奶对话，她会送你一根细木棒作为奖励。然后再回去找多尔对话，他会送你一个小型无线电，等你10级后装备就可以公聊了。继续往上走和丽娜对话，会送你2个椰子当谢礼。

先去多尔旁边的屋子，里面有一个站着的年轻人，还有一个趴在地上的老伯伯。跟他们对话，得知老伯伯得了重病，需要完整的蜂巢才能把病治好。赶快把刚刚摘下的蜂巢给他们，为了报答你的救命之恩，他给了你一对兽护腕。看到村长的家，老村长要考验你的能力，如果你能取出后山矿坑中的卷轴他会传授你新的技能。村长会让女儿跟你在一起，得到了第二位伙伴——萝卡。带着萝卡出了村长家，往下走是占卜婆婆的家，老婆婆将你叫住并且给你在游戏中极为重要的东西——帐篷和记事本。帐篷是《飘流幻境》中重要的道具，一定要好好保管。你可以在帐篷里面制作各种器具。而记事本则可以查询你的任务进度。





EVE™ ONLINE

海盗老手经验



通常当你穿越小行星带猎杀 NPC 或者采矿的时候，海盗会勒索你的财物。首先，你得考虑可能会发生的情况：要还击为生存而战吗？有后援来协助战斗吗？如果你的答案是不，那么就得支付赎金了。如果答案为"是"，那你可试着不出击或者用各种方式坚持到援兵抵达。然而，更大的可能是海盗并没有完全翻底牌。如果海盗在该系统中还有援兵的话，你应告诉你的朋友们不要轻举妄动，以减少损失。因为他们也有可能成为被勒索的目标。而且在海盗知道你的朋友进入该系统的时候，你就得冒更大的险，他会用强大攻击力量来击毁你，然后跃迁到安全地点。

你如何清楚海盗是不是要勒索你？

当然，如果他将你击成碎片，你就知道答案了。赎金海盗会首先破坏你的船体或者 10%－25% 的装甲。这就说明如果你不支付赎金的话，他将会杀了你，你就准备和海盗或者与其军团成员谈判了。

被勒索的时候，你应当怎么办？

如果你支付赎金，那么他攻击你的可能性就很小了。而实际上，如果某位海盗在索得赎金后仍然杀人的话，那么将为其他人所不耻，以后也不会找到愿意支付赎金的"顾客"了。你可以支付给海盗多少赎金？这取决船的损失。一个比较合理的价格是保险赔偿金的 70%－99% 再加上你船上昂贵配件的价格。一个老练的海盗会调取你的角色账号信息进行索要赎金。当海盗索要 1.5 亿赎金，才会让你要回投过保并且配件便宜的 BRUTIX 舰时，请不要坐立不安。如果你有经验了，估计你是不会驾驶基本的 PDU、小激光炮或者其他便宜配件船舰出行的。这时你应当礼貌地请求他重新定价，甚至哄骗这个海盗。不过下一次要是通过这个系统被抓住就难免一死了。请记住，损失一只船实际上是不会损失多少 ISK 的。但我们就要白费许多重新装配船舰的时间。如果你觉得支付赎金不值得的话，那事情就好办了。你可能会被他们爆碎在太空中，并且会在海盗公司的暴船论坛上或者 eve－kills.com 上发表信息。你的一些配件会被他们捡取并出售。

下线战术

基本上请不要这样做。大部分海盗会将你的船撕成碎片。海盗可能会在你下线的确切位置守着你上线。一旦你上线，就很快结束战斗。

不支付赎金

好样的，如果你承受得起损失一艘船的话，那你肯定很有钱了。而且钱多得可以再拥有更多的好配件，也就是意味着我可以大发一笔横财了。

支付赎金后还被杀

请直接联系该海盗公司的 CEO，这种事情是为所有人所不耻的。

附录

星系安全等级对战权利的说明——EVE 对战游戏规则

安全等级和攻击的"权"有很多的规定。可以说比较复杂但又很人性化。在特殊的情况下，安全等级常规作用变更：

1、战争状态：战争状态下，在任何区域，敌对公司/联盟的人，可以自由攻击你，当然你也可以攻击他们。

2、Kill Rights（杀人权利）。如果你在 0.0 以上的地方，无理由杀了人，他将有你 1 个月的 kill right，他在 1 个月之内可以在任何地方爆你。偷窃别人的箱子也会在短时间内，让对方有权爆你，偷的时候会有警告提示。

3、个人安全等级，即 concord standing。

大于等于 －1.5 可以进入任何星系

小于等于 －2.0 不可以进入 1.0 星系

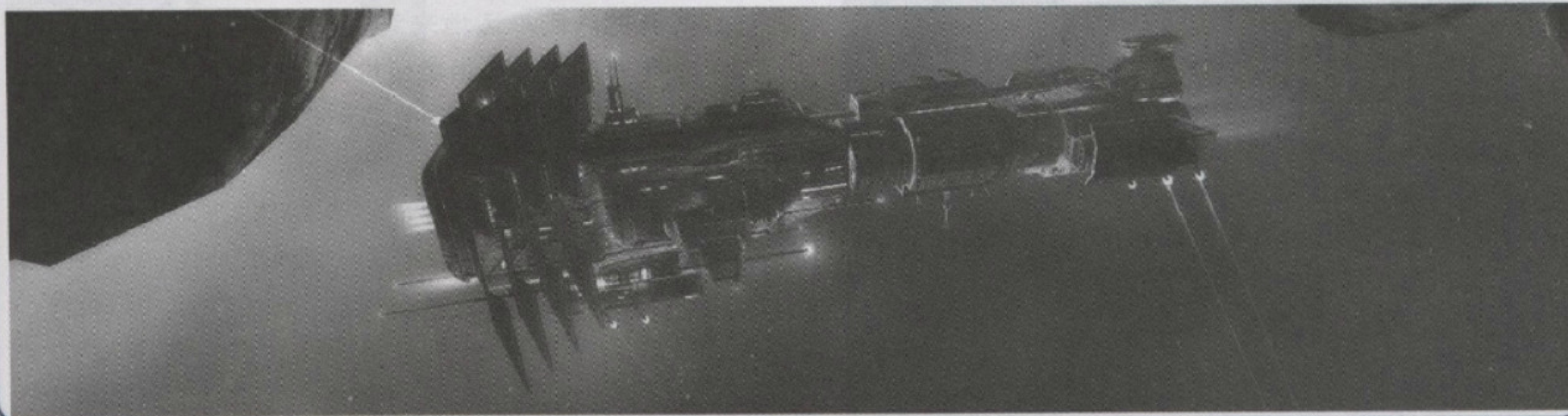
小于等于 －2.5 不可以进入 0.9 星系

小于等于 －3.0 不可以进入 0.8 星系

小于等于 －3.5 不可以进入 0.7 星系

小于等于 －4.0 不可以进入 0.6 星系

小于等于 －4.5 不可以进入 0.5 星系



万王之王2

致玩家的公开信

《万王之王2》由中国台湾游戏研发核心力量——雷爵资讯有限公司成功开发。该公司曾制作《万王之王》《童话》《天外》等多款网络游戏，游戏产品在中国大陆、中国台湾、中国香港、美国、日本、韩国、泰国、欧洲等12个国家和地区均成功运营。仅在中国大陆地区就吸引了数千万的游戏玩家。目前这款《万王之王2》产品的研发时间长达48个月，研发投入8000万新台币，研发团队由超过100人的两岸三地的游戏策划精英、美术大师和技术天才共同构成。

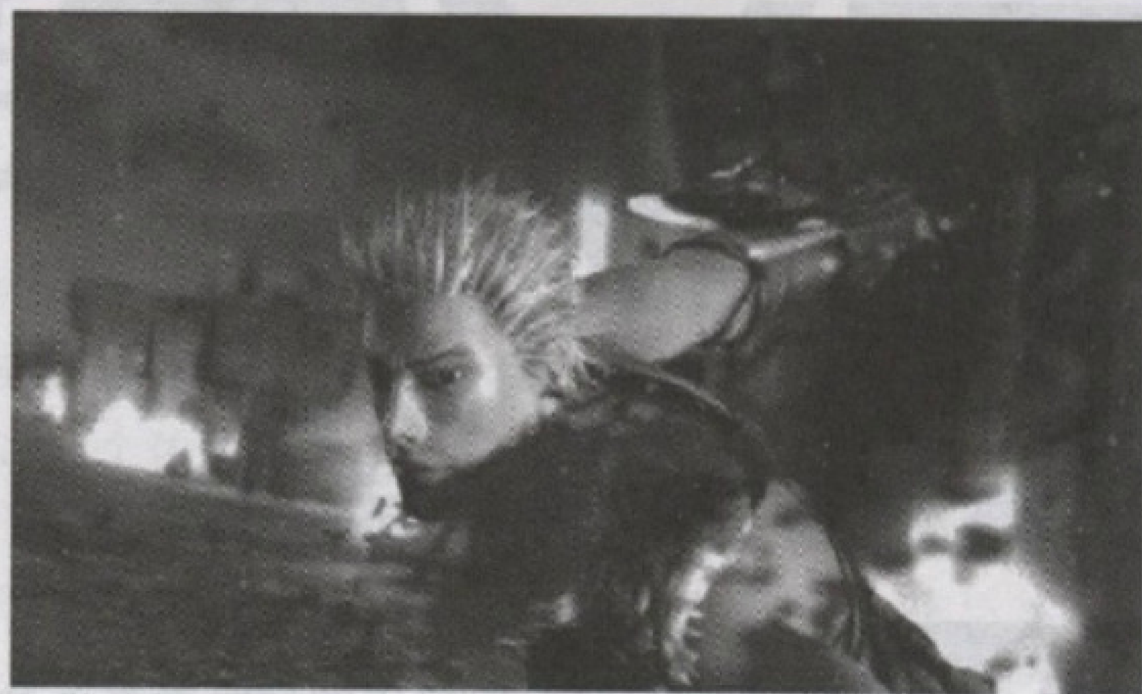
自从亚洲互动科技发展有限公司宣布代理《万王之王2》以来，得到了广大玩家的密切关注，这其中既有以前《万王之王》的老玩家，也有喜欢《万王之王2》的新玩家。为了体验《万王之王2》的独特魅力，很多玩家还想方设法到中国台湾的服务器进行封闭测试体验，并提出了大量的宝贵意见和建议。为了打造一款优秀的精品游戏，《万王之王2》制作团队在中国台湾封闭测试过程中，也不断收集大家的意见和建议，继而又进行了一次大规模的改版。在本次大型改版过程中，《万王之王2》的主制作人晏思孝先生多次亲临大陆地区，与亚洲互动的工作人员一起，对大量的大陆地区玩家进行市场调研工作，以了解大陆玩家的需求和喜好。

目前，《万王之王2》官方网站《万王之王2》.aijoy.com已经正式开通，大家会惊喜地发现，最新的游戏版本已经变得与以前完全不同，无论在游戏画面和游戏性上都有了相当大的改进。下面就让我们一起来看一下，经过这次大型改版后，《万王之王2》会给我们带来哪些惊喜吧。

360度全景3D游戏画面

游戏画面一改原先的有限旋转3D画面，新版本采用了全3D表现形式，视角可以旋转和缩放，使游戏画面看起来更加立体，游戏中各种建筑、物品等的外观都会以优质的3D效果表现出来，游戏角色无论攻击或走动等动作十分流畅，配以逼真的天气效果，整个的游戏世界给人以置身其中的感觉。





崭新的万王世界职业法则

在庞大世界中，尽可能地包罗万象也是《万王之王2》的一个特色。同样，在其庞大的职业系统中，将包含西方奇幻中所有传说中的职业。在《万王之王2》的最新版本中，除了原有的三大类基础职业：战士、法师、牧师不变外，更进一步强化和新增了各职业的专属技能，所有的玩家实力达到一定程度后就可以进行转职，获得更为强大的能力。目前第一次转职的职业包括：狂战士、武士、巫术士、咒术士、贤者和辅祭。更加注重的是这些职业之间的互相配合，不管是专注在力量的狂战士或是结合攻击与盾技的武士；呼唤地水风火元素魔法的巫术士或是操控法阵、施予状态攻击的咒术士；专精治疗的辅祭或善于解除状况的贤者，都能拥有相对应的攻击与辅助技能，让每个职业在队伍中皆能各司其职。

同时在职业方面，游戏中新增了副职业系统。每个玩家在选择主职业的同时，可以选择一个副职业，例如副职业驯兽师可以使用魔宠来帮助作战；炼金师可以制作药品，更大地提升战斗力；至于那些神兵利器，就需要锻造副职的玩家才能打造了。

庞大的游戏主线任务

新版本中的游戏机制方面，也较中国台湾封测时期使用的版本有了不小的变化。最值得推荐的，就是新增加了游戏世界中的主线任务——"英雄之路"，随着玩家对主线任务的完成程度，可以改变游戏世界的历史。这也许是一条获得荣耀、信仰与梦想的道路；这也许是一条充满艰险、苦难和绝望的道路，但这是《万王之王2》中每一位英雄的必经之路。有的人在这条路上与世界决绝；而有的人则幸运地来到生命之树下获得神的认可，成为世界的英雄。每当坦格拉美亚的吟唱出现时，我们都要讲起那些东征英雄的故事，和那个将被遗忘的传说。

不知从什么时候起，这片大陆上出现了一种神秘的能量。而这些能量的来源，则是远古智慧的结晶——三棵世界树。遗憾的是，这些原本纯净的世界树被邪恶所操纵着，不断吞噬着历经苦难的大陆。传说中描述，所有能到达红岛的勇士，都能够获得大先知赐福，接受大法师萨米司的指引去完成一个神秘的使命。有的勇士一

去不回，有的勇士则改变了历史……

在大法师萨米司的指导下，勇士需要收集土、火、风、水四个力量源泉，获得这四种力量的人，才能获得原力之石，有资格进入生命之树。蕴涵庞大力量的生命之树中，存在着一个异元次空间。勇者进入生命之树的那一刻，除了面对变幻莫测，美妙绝伦的空间，感叹生命力量的强大美好外，几乎不知所措。勇者们无法预知生命之树的力量，就像他们无法预知邪恶有多强大一样……



《万王之王2》的任务追寻着游戏故事进行，拥有完整的故事背景，让你彻底融入《万王之王2》所建立的迷人真实世界。我们读到的传说，就是一个名叫"英雄之路"的主线任务。这是一种虚拟的人生经历，任务和故事构架紧密相连，使你可以在完成任务的过程中探索到丰富庞大的世界背景故事。

更具吸引力的国家系统

新版本的国家将更为真实，可以建造的雄伟城墙、城门和各种功能的建筑将代替以往小气的木墙石寨，并且随着国家等级的提高还可以将这些建筑进行升级，外观也将变得更加雄伟壮丽。《万王之王2》里的国家分为"光明"、"混沌"和"中立"三大阵营。而新创建的国家就像一个刚出生的婴儿，需要国王和国民们共同呵护和建设。新的国家建立之初，整个国土中只会有一个市政中心和一个出入国家的传送点，每一栋房屋，每一个商店，每一条街道小路，每一个风景，国家中的一草一木都需要玩家亲自去创造的。设定税收，雇佣NPC，看着自己的国家逐渐的发展壮大，那份喜悦和荣誉感是什么都替代不了的，而同时这又是一份精神，代表着团结、荣誉、互助和尊严。

亲爱的玩家朋友们，《万王之王2》已经离我们越来越近了，让我们共同迎接它的到来，共同延续这千年以后的传说，谱写未完的英雄传奇吧！在《万王之王2》世界的黑暗缘起之时，与您共同扼守一生的誓言！

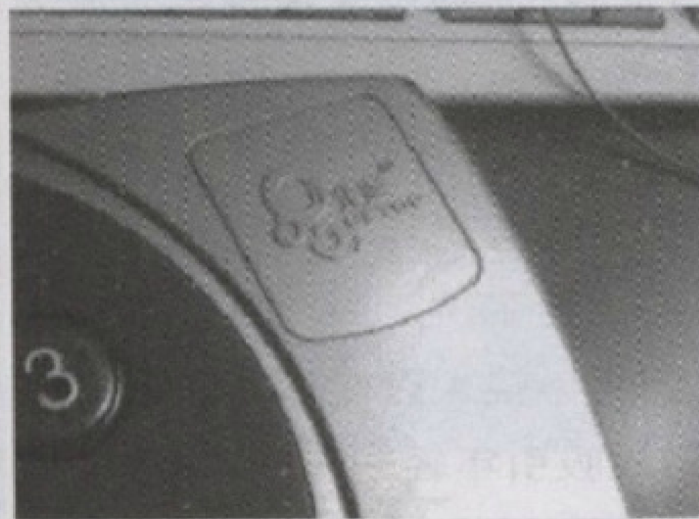
北通街机摇杆隆重登场





继前段时间，北通一款名为"战戟"的电脑游戏手柄BTP—2118在国内牵起外设市场热潮后，北通电子再下一城，于本月推出一款仿街机摇杆设计的外设产品－北通大摇杆，型号为BTP－4118。

此款摇杆内部采用韩国高品质街机原配件，关键部件可使用100万次以上，为行业内最高标准。摇杆表面按键分布也非常合理，无论是传统的街头霸王格斗游戏还是拳王等，玩家都能体验到最为合适的操作手感。摇把各个方向定位精准反应灵敏，动作延时：小于0.1秒。此外，北通大摇杆在动作按键部分加入了按键连发功能设计，适合动作格斗游戏，usb接线部分也达到2.5米有效线长，方便玩家日常游戏使用。











骏网天联共筑《街头篮球》嘉年华

当自由成为现代年轻人的唯一准则，当网络游戏成为一种时尚的象征，当《街头篮球》以迅雷不及掩耳之势成为自由和时尚的代言，作为这款游戏的运营商天联世纪与代理商骏网，也将原有的陌生跨度在瞬间实现了突破。2006年4月，天联世纪推出席卷全国27个省（市）全国联赛，耗资1500万，奖项多达20万个！骏网率先成立华南协会，一举拿下'街头篮球全国联赛华南片区'的承办权，全面负责街头篮球华南地区的销售和营销推广工作，同时以广东为根据地辐射全国，运用骏网在全中国的渠道和资源优势，为国内玩家提供多元化的整合服务，打造顶级的俱乐部。借助《街头篮球》全国联赛的契机，骏网通过线上线下活动、异业合作等多种形式，继续扩大骏网在全国渠道的控制和影响能力，开拓无限的商机。

天联世纪是目前中国大陆新兴的从事网络游戏运营的企业，公司资金雄厚，拥有大批业内精英，其综合实力在大陆同类企业中名列前茅。去年8月，天联世纪力克国内多家网络游戏界的大腕，斥巨资一举夺得当红游戏《街头篮球》的中国总代理权，该款游戏自去年10月15日在中国内测后就迅速风靡，创造了同时在线人数30万的记录。随后天联世纪与世界饮料巨头可口可乐建立市场合作关系，共同将《街头篮球》的市场宣传打造到极致。今年4月，随着游戏新版本的推出，天联世纪与可口可乐共同发起了"街头篮球全国联赛"，开创了该游戏上市以来最大的一个市场宣传与推广的手笔。为此次联赛，天联世纪特在全国范围内成立11个赛区协会，实力雄厚的地区经销商担任各协会承办商，与他们共同开创网络游戏营销的新格局。在这样的一个背景下，骏网凭借其遍布全国的销售渠道以及成熟的线上线下营销能力成为该活动最重要的一个赛区承办商。对此，天联销售副总裁表示：天联以前不愿与骏网合作，认为骏网只是一个卖游戏点卡的渠道商，但是这次选择了骏网，是因为看到骏网已经在商业模式上完成了质的蜕变，它已经具备了成熟与强大的整合营销传播实力，能够为数字产品的运营商提供优质的一站式解决方案。

此次街头篮球全国联赛，分为线上预选和地面决赛两个部分。首先依照游戏内俱乐部系统的排行榜，确定各服务器的出线俱乐部，然后进行地面半决赛、决赛。而赛区协会，正是承办地面比赛的专门机构。全国11个赛区协会，不仅承担向全国联赛选送决赛俱乐部的重任——举办各种比赛、活动，而且会在整个地面比赛过程中，为各地街头篮球俱乐部提供贴心服务，带给广大玩家多重惊喜！这11个地区赛点分别是：MVPzone骏网街盟（华南协会）、湖南协会、上海协会、陕西协会、四川协会、江苏协会、东北协会、浙江协会、天津协会、河北协会、山东协会。



MVPzone骏网街盟（华南协会）推出的MVPzone概念，意在为新新时尚人群创造一个属于自己的生活娱乐地带，除街盟外，骏网还推出各种虚拟娱乐社区服务于广大的游戏玩家。骏网自创建以来一直致力于打造全数字产品综合营销支付平台，经过6年坚持不懈的对立体销售渠道的建立完善以及对广泛媒体资源的丰厚积累，骏网现在已经拥有了为各类数字产品运营商提供一站式整合营销传播的强大实力。在销售业务基础上，骏网不断开拓经营思路，以增值服务为基点，致力于打造一个让更多的资源整合起来，为更多的需求做更有效服务的平台，力求为更多产品提供最完善、最有效的产品营销解决方案。旗下的两大行业内知名品牌——骏网在线和骏网一卡通也逐步引入了成熟稳定的轨道，使其在骏网的整体企业战略中更好地服务，增加了领先行业的资本。本次对《街头篮球》华南协会的打造，骏网更是调动了其遍布全国各重点城市的分公司以及渠道合作伙伴，在网吧和高校开展各种地面推广活动，不惜工本为玩家提供丰厚异业合作奖品与奖金，包括周杰伦中文网周边奖品、GOQO点、骏凯杀人俱乐部代金券等，充分展示了其整合营销的实力，在短短的时间内就拉拢了一大批的游戏玩家。

对于本次合作，天联世纪CEO邓润泽表示，与骏网这样全国性的渠道增值服务提供商合作，既是其遨于网游的上策之举，也是双方长远合作的良好开端。骏网CEO吴洪彬也表示："在今后，骏网还将一如既往地为成为中国最具竞争力的全数字产品综合营销支付服务提供商而不懈努力，为产业链上下游合作伙伴提供发行、分销、策划、技术、劳务、支付、资讯、推广、管理、品牌加盟、市场监测在内的全程一站式解决方案，为厂商、运营商、销售终端以及最终消费者提供全方位、高质量的互联网服务。"

《街头篮球》是一款休闲式游戏，同时也是属于自由创建角色，并重视团体比赛的竞技游戏，它把年轻人喜爱的现实休闲运动完美的结合到了游戏中。目前网游的支撑者就是现在的年轻人，而年轻人在这方面还是比较趋向与休闲游戏，这也是游戏吸引年轻一代的主要因素，并把像篮球这种体育类单机版游戏直接跨越到网游，把嘻哈音乐融入到游戏的音乐背景，通过一系列与众不同的服装、气氛等展现自由个性化，在游戏中体现战队的团结精神，并能把社会群体结合一起进行比赛，就是最大的亮点。

@JUNNET 骏网

饮料喝可口可乐

聊天用腾讯QQ

音乐听HIP-HOP

那游戏呢?

去骏网街盟享受街头篮球!

年轻人就要这样张扬激昂

MVPzone街头篮球人的梦想地带

MVP ZONE 骏网街盟

FREE STYLE 街头篮球 STREET BASKETBALL

2006年，4月—8月

1500万打造的全国联赛火红篮球季

MVPzone骏网街盟（暨街头篮球华南协会）

骏网街盟精美礼品 等你来拿

周杰伦限量藏品等待认领

与NBA明星同台竞技

绚丽的篮球宝贝

嘉年华全程豪华套餐

激情与您共享，只要加入MVPzone骏网街盟（暨街头篮球华南协会）旗下俱乐部，参与丰富多彩活动，就有机会获得精美礼品，并终身享受点卡优惠措施。

激情招募报名热线：020-38819693转618

报名QQ：561201521

一切尽在——MvpZone骏网街盟

http://www.800j.com

http://www.fsjoy.com



JUNNET 骏网

天联世纪|T2CN

地址：北京市海淀区人大北路33号大行基业大厦10层

邮编：100080

电话：010—826847(20-31)

传真：010—82684719

以战争为名

——《抢滩登陆 Online》游戏介绍

游戏名：《抢滩登陆 Online》

游戏类型：战争休闲网游

开发商：腾仁信息

运营商：腾仁信息





超合金装甲胡桃

疯狂地扫射，敌人的钢盔铁甲在瞬间变成废铜烂铁；无坚不摧的装甲车在你的眼里和巧克力脆皮没有太大的差异；你轻易地打掉一架轰鸣而来的战斗机，就象是随手拍死一只嗡嗡叫的苍蝇……与电脑的对战已经不再充满激情，因为我几乎能预见它们从哪个方向发起攻击——一个骨灰级的《抢滩登陆》玩家如是说。

曾在1999年至2003年风靡网吧的《抢滩登陆》，其简单的操作、逼真畅快的战斗很快得到了广大中国玩家的喜爱，被奉为FPS游戏中的经典之作。在2006年，同样模拟现代战争中战场攻防战的网络FPS游戏《抢滩登陆Online》，以更加逼真的场景与音效、简单的操作，及更多新颖的游戏模式，浩浩荡荡杀入了网络休闲游戏市场。

网络化战斗 智慧的对决

操作简单，对抗性极强，兼具策略性和战争的现场感，能够简单概括成《抢滩登陆 Online》的特点。《抢滩登陆 Online》在网络化后，玩家面对的不再是遵循固定程序设定的电脑，而是网络另一端的其他玩家，因此游戏模式有了更多的突破，也有了情节模式、任务模式、协作模式、对抗模式和挑战模式等。其中协作模式考验玩家协同作战和资源调配能力，一场出色的胜仗后更能体会合作的乐趣，这恰恰是单机游戏所不能实现的。



在游戏性质上，《抢滩登陆 Online》不仅是一款挥洒热血的FPS游戏，更结合了即时战略游戏的一些特点。玩家可以利用“战术快速指挥系统”，在战斗中随时调用“兵力”资源的系统，在适当时机眼明手快地合理调用资源正是决定成败的要诀。同时军衔系统可以使玩家在身经百战之后获得认可和荣耀。

战术地图逐级挑战

领略真实战场





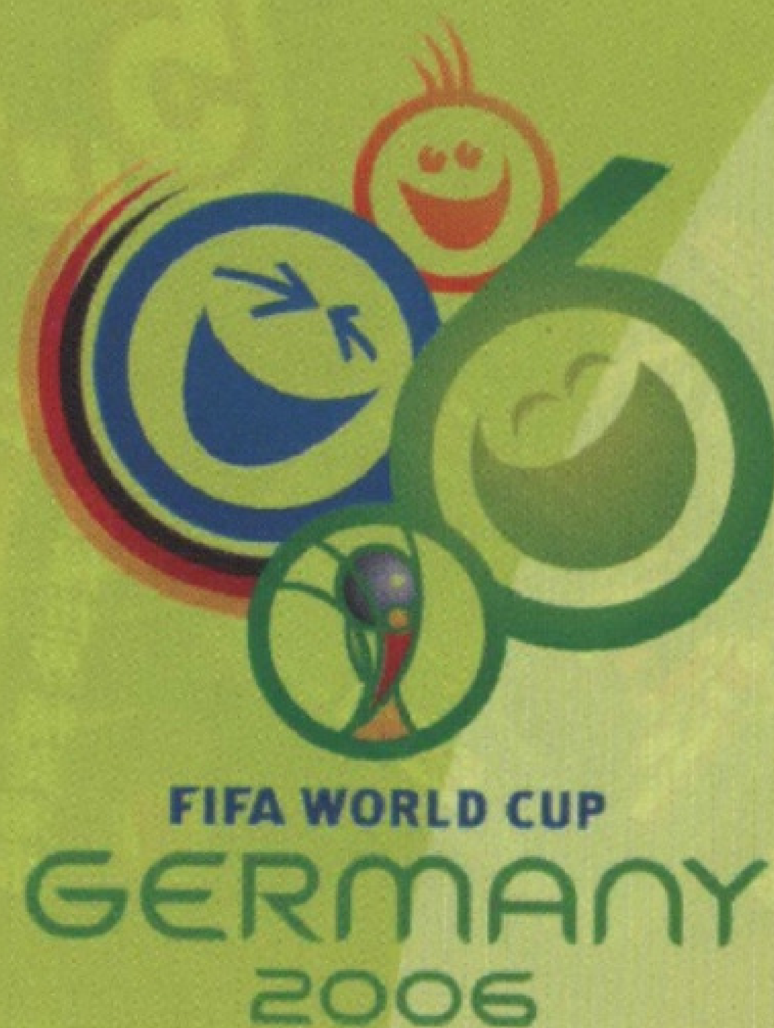
多样的地图关卡，让玩家在不同的战况下应对敌人的来袭，游戏中的每一个因素都可以成为玩家的壁垒或是障碍，而充分利用环境和地理的优势才是战略的精彩之处。《抢滩登陆 Online》为不同层次的玩家设计了多种不同难度的地图，让玩家在游戏的过程中逐渐了解游戏的操作和内涵。

《抢滩登陆 Online》的操作极其简便，但是作为第一次接触的玩家，还是需要一个认知的过程，开发者为新手玩家专门设计了一张新手地图。以雪原森林为战场，布局平衡。对垒双方中间以一座大山相隔，交错的道路显示敌人的进攻路线。这些引导性的元素能够使新手用户通过本张地图的战斗迅速熟悉《抢滩登陆Online》的操作规则，并以简单直接的方式快速获得游戏乐趣。在玩家对操作和玩法都有了大概的了解后就可以进而挑战更复杂的地图。进阶地图有比较复杂的地形，以傍晚的平原为战场，较为昏暗的场景使攻击目标不是那么清晰，可见度的降低使玩家需要花费更多的精力去战斗；同时较为复杂的地形也成为玩家进攻的障碍，玩家可以通过这张地图初步认识战略部署和兵力的合理使用。

旗舰岛是模拟塞班岛战役的地图，该岛屿在游戏中属于哨所型的防守阵地，防御力量比较薄弱。旗舰岛为孤岛，四周比较空旷，遮挡物较少，难度相对前两种地图略高。敌人可从任何角度发起空袭，经常会令人猝不及防。安逸优美的风景与紧张的战事形成强烈对比，玩家必须把握好心态才能赢得战役。在模拟二战著名登陆战役“诺曼底登陆”的协作地图中，玩家扮演防守一方，正对着海滩登陆主力部队的登陆点，对抗大量海滩登陆部队和来自空中的攻击。敌人兵力时不时会改变策略，集中攻击某一位置的玩家，防守方的玩家就需要时刻观察战局，此时协作同伴间的守望相助体现出前所未有的重要性。

后记：入木三分的场景刻画、逼真的音效，精良的制作创造临场感极强的战争场面；只需鼠标就可完成的简便操作；值得深度挖掘的战术系统……《抢滩登陆 Online》的种种人性化特点让你没有理由抗拒。如果你正好是一个超级狂热的军事爱好者，想找一个能与你一决高下的对手打一场精彩纷呈的热战，那《抢滩登陆 Online》是一个不可错过的选择。

我爱世界杯



嘿，大家好！我是格里奥6号（Geleo VI）！

大家好！我是菲利（Pille）！

什么？你不知道我们是谁？

你知道吗？格里奥是本届世界杯的吉祥物！

你知道吗？菲利是个会说话的足球，真不简单！

你知道吗？格里奥被叫做格里奥，是因为格里奥的父亲看球时喜欢高喊"Go！Leo，Go！"（加油，利奥加油！），而6号是贝肯鲍尔的号码。

你知道吗？菲利不喜欢8神经，因为他不喜欢卡恩，不喜欢德国队……

嘿，格里奥，可是我们都很喜欢这个专题，特别是实况的那部分！

喔，我想是的……

■策划 本刊编辑部

前言

2001年的岁末，伴随着中国足球终于昂首跨进了世界杯的决赛圈，FIFA 2002也如期上市，我们第一次制作了足球游戏的专题——“冲击”。四年前的此时，伴随着世界杯的到来和2002 FIFA World Cup的上市，我们再次制作了足球游戏的专题——“冲击II”。光阴荏苒，日月轮回，四年时光，弹指一挥间。当世界杯再次回归的时候，已是斗转星移物是人非。今天的世界杯，不再有中国队；今天的足球游戏，不再是FIFA一家的天下。四年前在专题中感谢的朋友（大漠奇侠）如今已是专题制作的主力，大软中的一员。四年的时光确实改变了很多，但不曾变化的是我们对于足球和游戏的爱。因此我们决定，我们必须要再次制作一期足球/游戏的专题。

可以说天遂人愿，实况10和2006 FIFA World Cup在五一长假期间先后上市，编辑部马上停止休假投入了专题制作。我们的想法是，这个专题将不再是传统意义上的游戏专题，我们希望能将足球、世界杯、游戏这三大话题有机地结合在一起，在游戏中谈世界杯，在足球中讲游戏。可以说，我们在如何制作的思路上是数易其稿，最后决定采用模拟世界杯比赛的方式来制作这期专题。

在实况与FIFA的对比中我们希望通过比赛的介绍，在无形中能让大家对这两款新游戏的差异和变化有所了解。同时也在比赛的模拟中，和大家谈球论道。比如从对两款游戏的球队名单设定说起，我们一起来谈心中的世界杯各队最佳整容。同时我们还希望它是一份世界杯之旅的出行指南，所以我们还将一些并非游戏内容，但却和世界杯密切相关的内容作为插文放了进来。这是一种新的尝试，不再拘泥于游戏，也许看起来有些零乱，但我们希望它能表达出我们所倡导的真·游戏生活。

世界杯32强分组情况

A组	B组	C组	D组
德国	英格兰	阿根廷	墨西哥
哥斯达黎加	巴拉圭	科特迪瓦	伊朗
厄瓜多尔	特立尼达和多巴哥	塞黑	安哥拉
波兰	瑞典	荷兰	葡萄牙

E组	F组	G组	H组
意大利	巴西	法国	西班牙
加纳	克罗地亚	瑞士	乌克兰
美国	澳大利亚	韩国	突尼斯
捷克	日本	多哥	沙特

世界杯淘汰赛赛程安排（北京时间）



博客与世界杯

为了满足博客用户的需要，搜狐、新浪等世界杯网站提供了博客内容，在国外也有一个针对世界杯的博客网站http://www.worldcupblog.org/。该网站提供了32支队伍各自的博客，每天报道球队新闻和赛事新闻。比如打开巴西（Brazil）的博客页面，就可以看到巴西世界杯的历史战绩（62胜、14负、11平）、最新的新闻。

关注世界杯“波比”足球赛

“波比”足球就是将绿茵场的足球运动搬到桌上，中国也是本次32个世界杯参赛国之一，分在B组，决赛将于5月25日至28日在德国汉堡市举行。相关内容可以登录http://www.cbfa.com.cn/查看。

世界杯论坛

想想绝大多数球迷与我一样，将不能亲临世界杯赛场，只有坐在电视机/电脑旁边为自己喜爱的球队加油、助威，感受赛场气氛。其实，很多球迷在比赛没有开始的时候就已经提前进入了状态，在比赛前迫切等待开球，在比赛中迫切希望进球，在比赛后迫切发表看法。关于这一切，大家都可以走进世界杯相关的论坛，支持自己的球队。新浪、网易、搜狐这三大网站的世界杯社区我估计将是很多人必然光顾的地方，所以在这里我就不再多说了，让我们看看其他一些同样人气颇高的世界杯社区。

1.雅虎2006世界杯互动社区

登录http://fifaworldcup.cn.yahoo.com/bbs/，这里提供了世界杯总论坛、32支球队的分论坛、精华帖子，以及专家的点评。点击“论坛地图”，然后选择进入你喜爱球队的论坛，就可以查看该球队最热门的帖子、发帖子，对别人的帖子发表看法，与其他志同道合的球迷进行交流。此外，还可用RSS阅读器订阅雅虎论坛中的帖子。


雅虎的世界杯社区以球队划分


以组别划分的中华网论坛

2.中华网世界杯论坛

在小组赛栏目中，中华网世界杯论坛（http://2006.china.com/bbs/）按照分组的不同设立了子论坛栏目。比如要为阿根廷加油，可以登录“C组”子栏目跟贴、发帖。另外，论坛还在“声光电影”栏目中提供了德国风光、视频下载、花边八卦图片等休闲性的内容。

3.足球世界论坛——世界杯赛

足球世界论坛（http://www.footballworld.cn/）是一个综合性的足球论坛，为了配合德国世界杯的进行，专门开设了“世界杯赛”论坛栏目。在该论坛里，除了可以发表各种帖子，还能找到各种珍贵的资料哦，比如刚刚就看到了历届世界杯冠军队全家福等。

4.你好世界杯——2006德国世界杯球迷社区

这是“你好世界杯”（http://www.helloworldcup.com/）网站开办的2006德国世界杯球迷社区，也是上述世界杯相关论坛中分类最细致、最专业的论坛。提供了世界杯讨论区、世界杯最新动态、世界杯之星、世界杯比分预测以及世界杯八个小组等栏目，在RSS阅读器中添加频道“http://www.helloworldcup.com/rss.php”，还可以订阅。

2006世界杯赛场上的其他角色

在早些年，我是说商业还没那么深入地介入到体育之前的时候，足球比赛就是足球比赛，运动员们穿着普通的背心短裤在球场上努力踢着一只普通的足球。后来，大资本家们把手伸向了体育赛场，开始从那些健壮的运动员中找出最厉害的做他们的代言人，然后我们就能在电视里看到各式各样的广告。这些花里胡哨的广告试图告诉我们他们集合了全世界最顶尖的科学家，榨干他们的脑浆，让他们把普通人想都不敢想的新科技塞进最新的产品里。除了让人们相信自己穿着世界上最先进的科技之外，大运动品牌厂商们还努力向我们灌输着“运动服也很时髦”的观念。但这一切的根本目的就是诱惑你购买他们的产品，让他们的股票升值，让他们的竞争对手垮掉。有些人在购买了许多昂贵的物件之后恍然大悟，也有些人始终憧憬着自己穿上小罗的球鞋就也能连续三四次把球准确地打在球门横梁上。

不管怎么说，世界杯已经变成了一个大舞台，跳舞的有足球也有商业，不管你喜欢不喜欢，你都必须接受这个事实。现在就让我们看看世界杯上除了球员以外的角色吧。



球鞋

球鞋几乎是运动员穿在身上的最能体现科技成分的玩意了（游泳运动员似乎除外，他们有“鲨鱼服”），鬼才相信那些运动品牌厂商们不会在球鞋上面做些文章。在这届世界杯上，耐克推出了Total 90系列球鞋。这款球鞋汇聚了多款最新科技，伴随上万次播放的电视广告冲到我们的面前，看看耐克的工程师们为这款球鞋做了些什么！“Total 90 Supremacy球鞋为球员提供设计精良的外底，融合了从脚跟到脚尖的精度，最大的抓地力和舒适度。全新的鞋带侧绑设计提高了球员的球感，让射门变得更加干脆。所有这一切都融合在轻便的球鞋中，使射门、带球和传球更加精准有力，而最终的目的则是将球送入对方球门。”

听上去就连我穿上这双鞋都可以晃过几个粗壮的意大利后卫再把球轰进布冯把守的大门，而且，耐克似乎就希望我这么想。另外一个细节是，耐克刚刚选择了鲁尼作为“Total 90 Supremacy”球鞋的展示者，但在几天之后，鲁尼就穿着这款鞋痛苦地倒在了球场上。现在他能否参加世界杯都是未知数了。

网上在线看球


nusports.cn内容十分丰富

目前，主要有两种在线看球途径：一是通过足球直播网站在线看球，比如smgbb.cn（东方宽频）、nusports.cn（新传体育）、搜狐宽频等；二是通过P2P网络电视软件、插件来在线看球，比如PPLive、PPStream等。

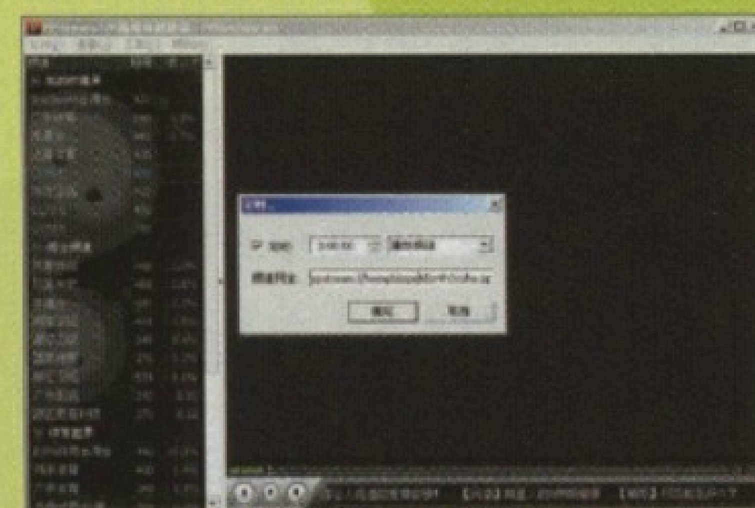
1.nusports.cn

因为转播NBA（特别是火箭）的比赛而一播成名，作为NBA官方授权宽频节目，新传体育在德国世界杯期间推出了世界杯专页——http://2006.nusports.cn。只要注册之后，就可以在线欣赏到精彩的世界杯足球节目，提供详细的节目直播表、分组/积分等。通过“互动直播”可以在欣赏直播的同时，和球迷们交流。


PPLive胜在播放流畅度

2.PPLive

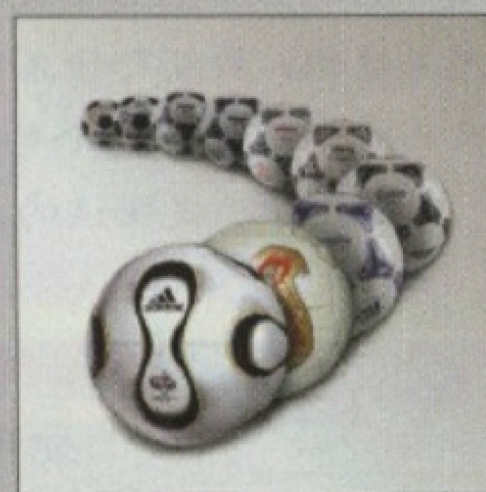
PPLive是非常流行的一款P2P网络电视软件，在世界杯期间，通过该软件可以收看到来自CCTV5、风云足球、ESPN、Starsports以及全国各地方台的体育节目。登录http://www.pplive.com/可以下载到最新版本的PPLive。安装之后，双击桌面上的“PPLive网络电视”，接着单击“频道列表”选择要收看的频道，比如“风云足球”，缓冲之后就可以欣赏到精彩的世界杯节目了。


PPStream可定时点播

3.PPStream

在世界杯期间，如果担心晚上错过凌晨的重要比赛（阿根廷与荷兰的世纪大战就是在6月22日凌晨3点开始），怎么办？可以使用PPStream的定时功能。登录http://www.ppstream.com/下载最新版本的PPStream。安装之后，启动PPStream。接着，在左侧的频道列表中，右键单击某个世界杯直播频道（比如CCTV5），选择“复制网址”。然后，在主窗口中点击菜单“工具/定时”，勾选“定时”复选框，设置播放的时间（比如03:00:00），选中“播放频道”，输入复制的网址，单击“确定”按钮即可。这样只要开着PPStream，保持Internet连接，3点一到就会自动播放指定的频道了。

足球“+团队之星”



从1963年开始，阿迪达斯就一直为世界杯提供专门用球，这次他们把自己的新足球起名叫“+团队之星”（+Teamgeista），而且以这东西为引子在全球范围内展开了一场轰轰烈烈的广告攻势。

看看他们是怎么宣传这个足球的：“作为2006德国世界杯比赛用球，它经受了阿迪达斯创新小组对其进行的一系列严格测试，包括在各种恶劣环境下的性能测试和专业球员的实战测试。位于德国沙因费尔德的阿迪达斯足球实验室研发了一套高技术的足球机械腿用于各种足球测试，它可以在完全一致的角度上以完全一致的速度和力量对足球进行反复的击球测试。阿迪达斯创新小组还和享誉世界体育技术领域中的英国拉夫堡大学体育技术研究中心一起合作对这款足球的性能进行科学测试。所有的测试都表明这款足球与其他足球相比，其球体圆弧更完美，球面拼块无缝性更佳，因此运行更为精准。”这段有点象游戏前瞻一样的文字试图对我们说明这枚新足球是一个历史性的进步，能够带来一场改变足球界的革命。为了证实这一说法，阿迪达斯还让代言自己产品的球星现身说法，这其中就包括贝克汉姆这等踢得一脚好任意球的强者。如果你有幸踢到这个在国内价值数千元人民币的东西，不妨来信谈谈，我们很想知道你的感受。

顺便说，在世界杯决赛上将使用特殊版本——也就是金色的“+团队之星”，而在此之前的世界杯比赛中将使用黑白色为主色调的“+团队之星”足球。

队服

每届世界杯前，运动品牌厂商们都会进行一场你死我活的争斗，诱惑入选的国家队穿上自己的服装。在本届世界杯上，PUMA赞助了12支球队，耐克和阿迪达斯分别赞助了6支和4支球队。和足球一样，也有不少新科技被应用在球衣上，阿迪达斯使用了包含Formotion和ClimaCool技术的面料制作球衣。据称球衣的透气、重量和吸汗性能都有显著提高。与此同时，他们还宣称这些新的球衣能够“提供最佳的湿度调节和肌肉压力控制，保持能量，赋予足球运动员第二层肌肤般的舒适感，帮助他们在绿茵场上表现最佳的竞技水平。”同时，球衣的样式也被拿出来大做文章，当年意大利队的紧身球衣就是个很好的噱头，到了今年，复古风潮开始大行其道。过不了几天，你就应该可以在街头的专卖店买到包含这些技术的类似款式的运动服了，当然，这些东西的价格会很高，想想这个价格里广告成本的比例是多少吧。

模拟世界杯

小组赛第一轮

实况时间2006年6月10日，本届世界杯的东道主德国队迎来了他们的第一场比赛，对手是同在A组的哥斯达黎加队，这场比赛也是本届杯赛的揭幕战。作为东道主，德国队究竟能走多远？也许这将取决于他们的头号球星，来自拜仁慕尼黑的巴拉克的发挥——慢着！令人意外的是，德国队的首发阵容中竟然没有巴拉克的位置！不仅如此，头脚技术皆佳的高佬前锋克洛斯也不在主力之列。此外，赛前被确认主力不保的门神卡恩还是稳稳地坐在首发位置上。不管怎么说，的确是看不出莱曼有替代卡恩的素质，而后来发生的一切也证明了卡恩是无可替代的。德国队采用了442的传统阵型，菱形站位的中场覆盖面大，力图通过对中场的控制来控制整场比赛。不过这场比赛相当乏味，最终德国队仅仅依靠博罗夫斯基的一粒头球战胜了哥斯达黎加，为东道主的征程开了个好头。同组的波兰队也以2：1力克厄瓜多尔队。第一轮结束后没有出现大的冷门，老牌强队都纷纷获胜，唯有D组的伊朗队以2：1战胜北美劲旅墨西哥队颇有些让人意外。在韩、日、沙特队本轮都没有获胜的情况下，伊朗队率先高唱了一曲“亚洲雄风”。本轮的算得上是强强对话的有F组的巴西对克罗地亚，不过有“五星上将”领衔的巴西队在首发阵容中就派出了大小罗、卡卡与阿德4人，不费吹灰之力就灌了克罗地亚3球。H组的西班牙对乌克兰也很让人关注，可惜的是“核弹头”独木难支，虽然打进一球，但仍然以1：3输给了西班牙队。



德国队首发阵容里没有头号球星巴拉克的影子



博罗夫斯基的进球让东道主拿下揭幕战

实况新变化

让我们先做个假设，你已经从某篇报导上看到了《实况足球10》出现的新变化。这篇报导里涉及的变化包括诸如“新版本增加了2个解说员”、“本作比前作更注重比赛的爽快程度”以及“新作中的球员动作比上一代中的球员动作多了500个细节，表现更加连贯”之类的看上去很爽，但细细一想完全算不上什么的描述。这些话或许会让你觉得《实况足球10》并没有什么突飞猛进的进步，以为它不过是实况系列时间线上的一个普通的时间点。

这个想法是错误的，下面我将简单介绍一下《实况足球10》值得一提的新改进。需要强调的是，这篇小介绍完全结合了编辑部目前的形势，我将避免罗列条目，而重点介绍我们在实际游戏中感受到的改进。

结合编辑部的现实情况来看，《实况足球10》最优秀、也是最令人赞赏的变化是：本作中裁判的判罚趋向于一名真正的足球裁判了。如果你身边有一个以恶意铲球为乐事，苦心钻研飞铲技巧并已有所成的家伙，你就会切实感觉到《实况足球10》裁判尺度的进步。没错，新作中裁判吹罚非常严格，背后铲球有九成会得到黄牌，而恶意犯规则几乎肯定会得到红牌。面对这一改进，编辑部一致认为，KONAMI此举



模拟特别说明/揭幕战

使用国际足联官方授权的2006 FIFA World Cup（以下简称为2006WC）模拟一次世界杯似乎很权威的样子，况且有钱的EA已经把官方授权签到了2014年，然则2006WC的模拟过程远没想的那么简单。首先奇怪的是，你必须选一支球队由玩家自己控制才能进入世界杯模式。也难怪，这世界上大概也只有我们无聊到不图个乐子，非要拿它来搞点新意思。既然完全用电脑去模拟是不可能的，因此我们只好选择一支由玩家控制的球队，并让它打入决赛。理论上这样既见证了整个世界杯过程，对其他由电脑模拟的比赛的干涉也算是最小限度的（没办法，但至少另一个半区的结果我们并没有干涉）。而为了体现公平的原则，我们从每个小组选择一支被普遍看好的球队开始比赛，模拟出8次比赛进程。然而，新的问题也出现于此：除了玩家自己控制的小组外，其他小组就开始出现十分诡异的赛果。3轮战罢，你很可能会看到荷兰、阿根廷一场未胜，巴西、意大利小组垫底，而且巴西的底还不止垫了一次……似乎这电脑模拟就绝少考虑强弱队之分，结果倒似完全随机生成的。

于是，我们硬着头皮在这8次模拟中选择了一次过程相对“正常”的奉献给大家（我们控制的球队是B组的英格兰队）。要说“正常”，这是8次模拟中“爆冷”几率最小的一次，可具体过程也比较热闹。先说这6月9日的揭幕战，东道主德国队就被哥斯达黎加3球掀翻。哥队效力于美国职业大联盟的头号得分手埃隆（Herron）30分钟内独中两元，德国队虽由小将波多尔斯基扳回一城，终究还是无力回天。想来这场球里的卡恩，大概跟迪达一样沾了猪油，不是脱手就是被穿小门。不错，世界杯的好戏就这样开演了！



2006WC的德国队也用卡恩打首发



德国队首战可耻地失败了


卡恩高扑低挡，全靠他的神奇发挥


这一场的数据可以看出德国队的尴尬



小组赛第二轮

实况时间2006年6月15日，东道主德国队本来打算按照赛程迎战波兰队，不料却迎头撞上了厄瓜多尔，队员们一边抱怨主办方KONAMI尽干些没谱的事儿，一边无可奈何地上场迎战。或许是因为对这个突发情况准备不足，德国队的队员上来后就像霜打的茄子，相当地蔫儿，上半场就被厄瓜多尔连进两球。这下子厄瓜多尔的队员乐了：“谁说我们是鱼腩！”接着更像嗑了药一样向德国队大门猛攻，幸好卡恩率先唤醒了小宇宙，高接低挡，前扑后跃，连续扑出数个必进球，力保大门不失。进入下半场后德国队知耻而后勇，施耐德先扳回一分，库兰伊再梅开二度，反败为胜。连胜两场的东道主基本上确保了出线权。第二轮的比赛渐入佳境，B组瑞典队和英格兰队在分别取胜后确保携手出线，但C组的荷兰队居然阴沟翻船，以2：3输给了科特迪瓦队！来自切尔西的壮汉德罗巴连进两球，大大露脸。“缺乏经验！经验！”赛后媒体如是说。这支缺乏斯塔姆、西多夫、马凯与戴维斯的荷兰队接下来要迎战强敌阿根廷，可以说是走到了悬崖边上。F组的日本队继上轮输给澳大利亚后本轮又打平了克罗地亚，考虑到下轮他们的对手是巴西，仅积1分的他们几乎已经注定会被淘汰。尽管如此，远在中国的许多球迷却发出了赞赏之声。他们认为主办方KONAMI没有玩猫腻是值得表扬的，如果主办方是一家韩国公司，没准韩国队这次能杀入决赛呢。话说回来，G组的韩国队本轮倒是逼平了法国队，足见还是有真材实料的，但法国队的451阵型却招来球迷骂声一片。这个保守的阵型里箭头人物居然是维尔托德，亨利大帝与特雷泽盖都乖乖坐在替补板凳上，当真匪夷所思！

顺应了“文明足球”的时代潮流，是民心所向，众望所归。但同时对于正面铲球，裁判基本不会出牌。

另一个值得一提的改进是快速发球。在死球状态下，按下“L1+R1”可以快速发球，此举在一定程度上遏制了那些试图以犯规拖慢进攻速度的对手。

除此以外，官方宣布的改进条目中包括“在不影响游戏战略高度的前提下对射门精度进行了修正”，在实际感受中也是如此。另外本作的门将也不会象前代那样几乎能抱住每一次射门的来球，接球脱手的概率大大增加了。

好了，字数所限，我只能在有限的空间里尽量强调重要的事情。以下是一道选择题：从上面的描述中，你可以分析出什么？

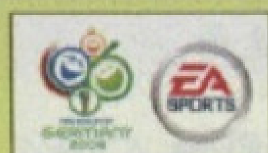
A、编辑部里玩实况系列的人崇尚进攻

B、编辑部里有一个以恶意铲球为乐事，苦心钻研飞铲技巧并已有所成的家伙

C、《实况足球10》在判定犯规以及判罚尺度上比前代有大幅提高

D、《实况足球10》是一款非常优秀的游戏，并未辱没实况系列的威名

答案是：以上选项全部正确。



小组赛第一、二轮

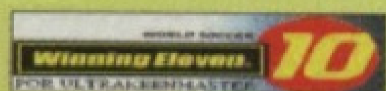
小组赛第一轮，B组的英格兰队取得了开门红。这场对巴拉圭的比赛是在World Class的难度下由编辑部FIFA资深玩家9神球模拟的。因为鲁尼在英超收官阶段跖骨骨折需要静养6周，因此我们也将鲁尼从英格兰队默认的首发阵容里换了下来，代之以利物浦队的高中锋克劳奇。可惜这2006WC里的克劳奇便是扶不起的阿斗，要速度没速度、要脚法没脚法，中路抢点头球争不过比他矮一头的巴拉圭后卫。没奈何，想见见被埃里克森带去德国的17岁小将沃尔科特是哪路尊神，可惜2006WC里压根没见着这位一分钟英超也没打的猛将。也难怪，这世上除了瑞典人自己，没人想得到他能看上这位能拿百米金牌的小字辈。不过英格兰队还有兰帕德！凭借这位铁人在禁区弧顶的大力射门，英格兰1：0拿下巴拉圭。

其他小组的比赛则有些失控。除了德国失利之外，荷兰0：2不敌塞黑，巴西0：2输给克罗地亚，西班牙0：2负于世界杯新军乌克兰。而亚洲球队多被打得像狗一样：沙特和伊朗分别以4球和5球败给突尼斯和墨西哥，这便分明是瞧不起亚洲球队呀！


英格兰队大意被逼平


巴西队首战失利

从第二轮开始，电脑模拟变得更离谱了：德国平波兰、荷兰平科特迪瓦，开始尝到小组垫底的滋味；巴西0：0平澳大利亚，两战仅积1分，进球0个，看上去颇似韩日世界杯法国的处境，这对有大、小罗的巴西队来说未免也太过匪夷所思了……好在英格兰队的表现还算正常，与特立尼达和多巴哥1：1战平，达伦·本特进球。然而，现实里英格兰队的23人中同样没有达伦·本特，前锋只有鲁尼、欧文、克劳奇和沃尔科特，一个新兵、一个像部林那样只会做球、两个刚刚伤愈，现实里英格兰队的前程似乎要比我们的模拟凶险得多……



小组赛第三轮

6月20日开始，迎来了小组赛最后一轮。A组无心恋战的德国队虽然以0：1输给了波兰，但与波兰携手出线。B组两支出线球队友好交手，结果英格兰以0：1小负给瑞典。值得一提的是，小组赛三场鲁尼都表现活跃，一点不像受过伤的样子，多亏了KONAMI提供的医疗保险，倒是刚入选国家队的17岁小将沃尔科特被主办方以面生为由拒之门外。

荷兰队战胜阿根廷后成为小组第一昂首出线



巴西队前场四大天王联手的威力令人胆寒

据说主办方官员私下发了一阵牢骚："埃里克森搞什么嘛，突然就找来个毛头小子，全都这么整今后我们还怎么给球员定数据？全都不认识！"C组的荷兰队背水一战，依然祭出433的攻击阵型，并以3：1的比分击败已经出线的阿根廷队，反倒以小组第一的身份昂首出线。遗憾的是科特迪瓦队虽然与荷兰、阿根廷同积6分，但因为净胜球不够惨遭淘汰，再次验证了本小组"死亡之组"的称号。D组伊朗原形毕露，输给安哥拉队后也出线梦碎。E组的意大利队和捷克队上轮都已出线，双方在友好的气氛下交手，最后意大利胜出，以全胜战绩名列小组第一。F组的巴西毫不留情地以3：0斩落日本，以3战全胜，进8球不失1球的优异战绩出线，夺冠赔率一路猛涨，民间流传的说法是"巴西肯定夺冠了！人人都知道，再买巴西冠军根本赚不到钱，没准还会赔钱呢！"G组的韩国队战胜了瑞士，但可惜仍然落后多哥队1分，未能出线。最后H组的乌克兰居然与沙特队战平，也痛失出线权，唯一的收获是舍甫琴柯包办了乌克兰3场比赛全部3个进球。

小组赛结束后，几大夺冠热门全都出线了，淘汰赛即将变得更加惨烈。亚洲的4支球队全部下课，上届世界杯的成绩泡沫吧唧一下给破了。不过值得欣慰的是亚洲4队里还没有在进球数和积分上全部拿鸭蛋的，对此现象《大众软件》某知名编辑发表看法如下："这有啥希奇！要是中国队能参加这样的比赛没准也能拿个几分，只是不凑巧这回咱没参加成而已。"

FIFA新变化

坦率地说吧，自从有了实况系列之后，我就很少对FIFA系列保持关注了，我仍然记得我曾经痴迷于FIFA 98，但同样让我确信的是，在FIFA 98之后，我就再也没让这个系列里的任何一个作品在我硬盘里呆上超过2周的时间。

但我同样尊重FIFA系列的爱好者们，而且，至少现在我们可以在电脑上玩2006 FIFA World Cup，而不必望眼欲穿地等待着《实况足球10》的电脑移植版。

我能说的是，2006 FIFA World Cup大致延续了FIFA 06的风格，除了更多的动作、更多的球场、更多的球队、更多的足球、更多的庆祝动作以及更多的球衣选择这些东西之外，我实在很难发现它有什么显著的进步，当然，我承认，我对这个系列游戏没有对实况系列那样熟悉，但假如围在电脑前的四五个编辑都抱着和我一样的想法的话，就足以说明问题不仅仅出在我身上。不管怎么说吧，以下是我们共同总结的新特性：

首先要提到的是，这个作品拥有系列最不华丽细致的画面，在我看来，2006 FIFA World Cup试图在"一个可以玩得很爽的游戏"和"一个可以看得很爽的游戏"之间取得平衡，虽然现在它哪个也不挨着。



小组赛第三轮

对于小组赛第三轮的结果，只能说电脑彻底疯了：A组的德国队3战2平1负，敬陪末座。虽说以德国队现在这几杆枪，踢得臭大家也不说啥，但要说小组也出不了线却也难以置信。模拟的结果，这一组排名和大家的预测恰好相反，顺序为厄瓜多尔、哥斯达黎加、波兰、德国，很有趣。其他小组，B组英格兰、瑞典携手出线；C组阿根廷胜荷兰后在死亡之组脱身；D组安哥拉和墨西哥晋级16强；E组反映了实力对比，捷克和意大利获得前两名；F组克罗地亚3战3胜，日本得到了另一个出线席位；G组法国和韩国压倒了多哥和瑞士；H组，乌克兰和西班牙一同上岸，但"核弹头"舍甫琴柯却一球未进，射手榜上倒是基辅迪纳摩的中场古辛独中三元。古辛何许人？这便是当年申花没看上的外援啊！



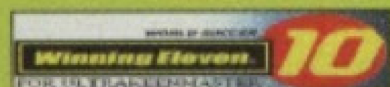
瑞典队是一支强队

好吧，说到这儿大家一定觉得奇怪，怎么很多强队都没看到啊？我们来看看这些倒霉的强队：荷兰2平1负，小组垫底；巴西1平2负，小组垫底；葡萄牙好点，小组第三，因为它比排第四的特立尼达和多巴哥多一个净胜球。

48场小组赛至此就结束了，实际上，冗长的小组赛占据了世界杯3/4的比赛场次，从6月9日揭幕战一直踢到6月22日乌克兰对阵突尼斯为止，整整两周时间。接下来的两周，世界杯只剩下最后16场，这将是世界杯赛最激动人心的阶段。还好，我们这次模拟让尽可能多的强队进入了16强……



朋友，我们小组出线了！



淘汰赛1/8&1/4决赛

进入淘汰赛后，各大强队捉对厮杀，比赛变得空前惨烈起来。第一场东道主德国队就遇上了大麻烦，在对阵澳大利亚队时将1：0的比分一直保持到89分钟，可惜最后晚节不保被对手扳平。双方经历加时的苦战，一直拖到点球决胜。卡恩气势十足地往门前一站，澳大利亚的球员顿时感到脚一阵发软，前4个球就罚丢了3个，被德国队轻松赢下点球战。荷兰队赢下突尼斯后将在8强战里与德国交手。西班牙经历苦战后依靠劳尔的出色发挥击败了阿根廷队。赛后有媒体对阿根廷阵容将艾马尔、梅西、萨维奥拉三大天才一起放到板凳席上的做法提出了质疑，“阿根廷不要为我哭泣”这首歌在接下来几天里也再度成为各大电视台的热门金曲。巴西轻松战胜波兰后将与西班牙交手，媒体纷纷预测西班牙的世界杯之路即将走到尽头。瑞典队经历加时战胜了捷克队，将与击败多哥队的葡萄牙队约战八强。剩下的两支队伍是法国与意大利，意大利的一群帅哥战胜了单由一个贝帅哥领军的英格兰队，同样展示出夺冠的实力。



小组赛结束后的对阵表



巴西队早早地栽倒在点球战

8强无弱旅。德国队在与荷兰队的比赛中再次上演惊天逆转。上半场荷兰打进两球，下半场被德国扳平，加时赛荷兰再先进一球，却在最后关头被德国连进两球实现逆转。据说这场比赛中看台上有数百个多边形观众因为过于大喜大悲而导致心肌梗塞或高血压病发。西班牙对巴西的比赛结果是本届杯赛最大冷门，巴西队大倒热灶，被西班牙队拖入加时赛后点球告负，惜别世界杯。赛后无数买巴西队夺冠的赌徒全部捶胸顿足地哭嚎：“传言果然没错啊！我买巴西夺冠果然赔钱了！”瑞典队战胜葡萄牙队，继1994年后再度杀入世界杯4强。最后一场1/4决赛在法国和意大利之间展开，意大利的阵型几乎就是AC米兰队的翻版，中场以皮尔洛为组织核心，用托蒂代替卡卡，实现完美的控球打法，不过遗憾的是替补阵容里有个看起来萎靡不振的维耶里，让人很是怀念状态正勇的因扎吉。这场比赛最后是意大利小胜法国，将与瑞典约战4强。至此，连克强敌的意大利一跃成为夺冠最大热门。

其次，制作组似乎在努力改进游戏的操作。有评论认为这个游戏的操作被进一步简化了，但老实说，我并没有这种印象。游戏中仍然有一些奇怪的现象出现，当队员长传的时候，足球的速度象一枚导弹，而当你带球逼向对方球门的时候，对方的后卫线会保持阵型后退，退到无法再退的地步的时候，他们会停下来把自己集体变成一些木桩，或许他们是在用这种方式向你表示：距离合适，可以射门了。

看上去制作组似乎把电脑40%以上的机能分配到了球场看台上，这个游戏对观众席的刻画简直让人惊讶，而进球之后的气氛就好象你在作为一名万人景仰的歌星开演唱会，会有彩色纸屑、气球和闪光灯。这个场景的确很华丽，但事实上，相信我，我不过是想踢一场球而已。





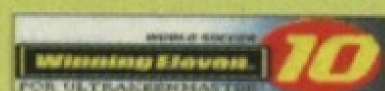
淘汰赛

16强的对阵也许要让许多球迷昏昏欲睡，比较有看头的场次是意大利对阵克罗地亚、法国对阵西班牙、阿根廷对阵墨西哥。英格兰队的对手是厄瓜多尔，如果真的在世界杯上碰到这个对手，恐怕埃里克森也会偷笑吧？这场比赛，我们让休战的鲁尼“因伤复出”，但或许他真的状态不好，屡屡错失良机。不过比赛始终在英格兰队的掌控之下，小个子欧文在第28分钟的头球为英格兰队打开了胜利之门。而一些强队则没有那么幸运，意大利被克罗地亚4：1击败，这场球因扎吉首开纪录，但却被克罗地亚以4球逆转，这样的模拟当真叫人无话可说。还好，西班牙、阿根廷分别击败了各自对手晋级八强。

八强对阵是这样的：英格兰对阿根廷、瑞典对塞黑、捷克对西班牙、克罗地亚对乌克兰，基本都是传统强队。但我们悄然发现，世界杯新军乌克兰占据了一个八强名额。而这4场球中最令人激动的自然是英阿大战。1998年世界杯，两队曾在淘汰赛第一轮相遇，虽然欧文长途奔袭为英格兰队打进领先的精彩一球，但贝克汉姆毫无必要的小动作导致丹麦裁判尼尔森将其红牌罚下，从而改变了整个比赛的胜负天平。不管怎么说，如果世界杯期间英阿两队如果真的在淘汰赛中相遇，必然是媒体炒作的一大热点。而我们模拟的这场比赛也称得上是一波三折。英格兰队取得梦幻开局，欧文在前20分钟就打进两球，但阿根廷的反攻卓有成效，由克雷斯波回敬两球，看来他在英国的确过得不怎么开心。比赛最终进入了点球大战，我们惊奇地发现，阿根廷门将阿邦丹谢里竟学会了杜德克的“大腿舞”，在球门线上扭来扭去，但这改变不了他们失败的命运，因为马斯切拉诺将点球罚失了！



让我们来看大腿舞



半决赛&3、4名决赛

德国对西班牙的半决赛没有出现太精彩的场面，也许是西班牙队在淘汰巴西的比赛中倾尽了全力，这场比赛中他们始终显得落后半拍，被德国队完全控制了比赛节奏。最后德国队依靠波多尔斯基上半场的一粒进球淘汰了西班牙队。在另一场半决赛中，意大利队面对的是04欧洲杯时的仇家瑞典队，那场比赛的最后关头伊布拉希莫维奇以一记经典的"蝎子摆尾"逼平了意大利队，并直接导致意大利队最后小组出局。不过这一次意大利显示出技高一筹，以2：0完胜瑞典，与德国会师决赛。


意大利的阵型是对AC米兰的克隆，但门将的选择很是奇怪


4强出炉

在冠亚军决赛前先进行了3、4名的决赛，西班牙队击败瑞典，获得了季军。不过这场比赛已经形同鸡肋，所有人都在关注着即将到来的最终的决赛——东道主德国队的对手是帅哥军团意大利。提起意大利队，德国人可以说是分外眼红，在3月份的世界杯热身赛中，意大利帅哥们曾经无情地以4：1屠杀了相貌忠厚的德国小伙们，让人感叹苍天何其不公！不过，既然德国队已经走到了决赛，那么任何情况都可能发生。而意大利的隐患也许是首发阵容中佩鲁奇替代了布冯成为主力门将。为什么会出现这样的情况？只有天知道，毕竟人家法国队里亨利大帝都坐在板凳上。

金球奖和金靴奖

四年一届的世界杯，对于各国的球迷来说意义是不同的。在巴西球迷眼里，世界杯就是巴西队的世界杯，不论在哪个阶段，如果巴西队被淘汰，世界杯也就结束了。对于德国、意大利、法国、阿根廷这些足球强国的球迷来讲也大抵如此。从这个意义上讲，中国的球迷是幸运的，基本上不用为自己的球队牵肠挂肚，可以静下心来仔细欣赏比赛本身。

世界杯落幕时，捧得大力神杯的冠军队自然是最大赢家。除此之外，哪个球星能够获得金球奖和金靴奖，自然也是我们特别关注的。



金球奖的评选开始于1982年，是奖给世界杯期间表现最出色的球员的，不过既然是评选，难免有不尽公平之处。以2002年世界杯来说，卡恩的获奖就有相当的争议，很多人认为应该授予罗纳尔多，如果最后得冠军的是德国队，不知道还会不会有这种争议呢？

如今球员个人要有突出表现，必须球队整体来帮衬，所以获得金球奖的球员出自于成绩比较好的球队，这也是比较合理的。在我们用"实况"模拟的比赛中，最终获得冠军的球队德国队有4名前锋进球数在3个以上，表现最为出色的是



波多尔斯基（4个进球两次助攻），我想把金球奖授予波多尔斯基是恰当的。在我们用FIFA模拟的比赛中，由于除了进球数我们再无法借助别的数据来评判球员的表现，所以金球奖只能空缺了。

同金球奖相比，金靴奖（最佳射手）要客观一些，毕竟进球数是个硬指标。从1978年到1998年，6届最佳射手都只进了6个球，2002年世界杯罗纳尔多进了8个，取得了一定的突破，今年的世界杯还想有突破有相当的难度，能和2002年持平亦属不易。球员要想得金靴奖，他所在的球队成绩也不能太差。如果只能参加小组赛3场比赛，想得金靴有不小的难度。

在我们用"实况"模拟的比赛中，各位射手的表现比较平均，没有鹤立鸡群者，劳尔（西班牙）以5个进球列射手榜首，荣获金靴奖，进球4个的球员竟然有5名之多。在FIFA模拟中，射手们的表现也不让人满意，欧文（英格兰）、亨利（法国）、克拉什尼奇（克罗地亚）以各进4球并列射手榜首，共同拥有了金靴奖。

希望在真实比赛中，我们的射手可以多进一些球，不要像我们预测的这样……



四强

四强的结果真的令人意外，就像4年前的足彩竞猜中没有人能猜中那届世界杯的四强一样。塞黑、捷克、乌克兰和英格兰成为最后4支活着的球队。话说回来，谁能想到当年幻想小组出线的中国队，其所在小组里就有两支球队进了四强呢？


欧文，Goal!


英格兰队还有很多机会

英格兰的对手是捷克，此役英格兰队很早就打开了局面，最终2球擒下对手。或许捷克队主教练布吕克纳的眼泪正在风中飘，就好像1998年的老帅扎加洛一样。不同的是，扎加洛是在艰难战胜荷兰队之后不禁老泪纵横。在另一场比赛中，乌克兰凭借舍甫琴柯的关键入球1：0力克塞黑。世界杯的历史上从来不缺乏黑马，但它们最多止步四强，如1998年的克罗地亚、2002年的韩国，进入决赛的乌克兰队是否要像希腊队那样创造欧洲杯的奇迹？这就要等7月9日到柏林的奥林匹克体育场去见分晓了！

脱手战术获得胜利，德国在家乡捧起世界杯



柏林奥林匹克球场迎来了它的英雄，在数万观众的面前，德国队在2006年世界杯的决赛中以4：1战胜了意大利队，最终赢取了大力神杯。



和许多人预测的并不一样，本次比赛的夺冠热门巴西队在八分之一比赛中即被淘汰，而德国队对西班牙队一役的结果也出乎一些人的意料之外。在那场比赛中，德国队几乎全场处于弱势，但最后他们竟然奇迹般地获得了胜利。德国队一路跌跌撞撞，最终走进了决战的场地。在决赛之前，德国队就宣称自己将使用脱手战术，"我们的前锋将用全力将足球轰向对方，门将在这种强度的射门下必定会脱手，这时候我们安排好的另一个前锋就将冲上去将足球攻入对方大门。"

许多人都以为这个战术安排是天方夜谭，但后来他们发现德国人是来真的。德国队非常放松，不时有妙传出现，上半场第3分钟，德国前锋克洛斯接队友妙传后抬脚怒射，意大利门将接球脱手，跟进的波多尔斯基凌空抽射，皮球应声入网。

在接下来的比赛中，德国队继续着这种战术，第34分钟，波多尔斯基攻门，对方门将再度脱手，德国前锋再次将脱手后的足球送入大门。

下半场拥有两球优势的德国队越发放松，他们的动作也越发自信起来。他们不再畏惧裁判的判罚，一次次地把鞋钉楔进意大利队员的护腿板里。虽然这么做容易得牌，可是现在谁还在乎这些呢？球场上到处可以看到两个德国队员夹铲一名意大利队员，这真是一场激动人心的比赛。

下半场第22分钟，克洛斯再接妙传后晃过佩鲁奇再度攻入一球，随后意大利队于下半场31分由托蒂踢入挽回面子的一球，但德国队马上又再度施用脱手战术回敬一粒进球，最终比分锁定在4：1。德国队在家乡父老的面前捧起了世界杯。

柏林欢腾了，德国欢腾了，这是一个完美的夜晚。

直击冠军之战，英国乌克兰谁是最强者！



柏林奥林匹克球场迎来了它的英雄，在数万观众的面前，英国队在2006年世界杯的决赛中以2：1战胜了乌克兰队，最终赢取了大力神杯。

这场比赛从一开始就充满了美国风格——球速快得出奇，前锋的脚法也细腻得出奇。第15分钟，英格兰后卫费迪南德传球给右路的贝克汉姆，后者接球之后远距离长传，足球犹如一枚导弹，以超越常识的速度和下坠度划过大半个球场，准确地落在欧文的脚下。欧文带球迅速前突，球就象粘在他脚上一样。乌克兰队的3名后卫迅速呈平行后退，欧文则带球紧追不舍，行至球门前4米左右时，欧文拔脚怒射，球应声入网。

奥林匹克球场沸腾了，几十万部相机的快门声响彻天空，无数张彩色纸片洒向欧文，球场在这一瞬间就好象游乐场一样，到处洋溢着欢乐气息，这是一个伟大的进球。



清洁人员迅速清扫了场地上的纸屑和碎气球，比赛继续。第26分钟，英格兰后卫费迪南德再次传球给右路的贝克汉姆，后者接球之后再一次远距离长传，足球又犹如一枚导弹，以超越常识的速度和下坠度划过大半个球场，准确地落在鲁尼的脚下，鲁尼带球迅速前突，在禁区前沿拔脚怒射，球又进了，比分变成了2：0，在又一片纸片和气球组成的喜庆气氛中，英格兰队的球员把进球的功臣鲁尼抬了起来。这个英国小伙子在世界杯前几周刚刚受了重伤，现在却头顶星号左冲右突，在乌克兰禁区内闲庭信步，当真天佑英国！

下半场比赛82分钟左右，乌克兰前锋舍甫琴科以惊人的瞬间加速度甩开英国队后卫，将比分扳为2：1。

在接下来的时间中，英国队仍然持续着进攻，而乌克兰也更加卖力地想要再度攻破英国队大门。在几十次混乱的传球之后，裁判吹响了终场的哨音。英国队最终以2：1的比分战胜了对手乌克兰队，夺得了大力神杯。

未尽的结语

激动的是我们的心，因为我们在游戏中已经提前找寻到四年一度的足球盛筵的快感。

激动的是我们的心，因为我们在这快感中找寻到了4年前、8年前、以至16年前的我的幸福。

这就是游戏的魅力，这就是足球的魅力。

无论是当我们从睡梦中爬起，用迷茫的双眼注视着刺眼的荧光屏的时候；还是当我们和朋友对战一场，期盼着真实的比赛来印证自己虚拟的游戏的时候，我们的脸上都洋溢着一样的笑容。

谁将最后捧起大力神杯其实并不重要。

小罗能不能在这届世界杯上成为一代新球王，其实也并不重要。

实况和FIFA到底谁更真实好玩，那就更不重要。

我们渴望的是过程的快乐，我们渴望的是一种生活，真正的游戏生活。

之所以说"未尽的结语"，是因为世界杯还没有真正开战，我们渴望着永不停止的激情，我们不希望结束。

我们爱世界杯！P

WCG2006电子竞技盛典再掀战火

■本刊记者 冰河

2006年4月21日下午，WCG（世界电子竞技大赛）2006“三星电子杯”中国区锦标赛新闻发布会在北京嘉里中心隆重召开。文化部办公厅副主任陆耀儒、文化部艺术服务中心主任陈自刚、中视传媒股份有限公司（CTV）董事总经理高小平，以及三星电子大中华区营销总裁许琪烈、组委会北京奥博尼文化交流公司代表、赞助商代表等嘉宾出席了新闻发布会。此外，参加新闻发布会的还有近百家新闻媒体的代表以及WCG历届优秀选手。

三星电子大中华区营销总裁许琪烈向媒体表示，“三星电子是国际奥委会TOP赞助商，也是全球重大体育和文化盛会的重要支持者，赞助WCG，推动电子竞技产业的良性发展，也是三星履行全球消费类电子领导厂商责任的具体体现。作为倡导数字整合技术理念的领导厂商，三星希望WCG能成为一个整合数字技术、网络技术等尖端科技的公众体验平台，让更多的人体验数字整合革命所带来的新娱乐、新生活。”

WCG目前已成为全球规模最大、参与人数最多、推广最为成功的电子竞技赛事之一，素有“电子奥运会”美誉。回顾WCG2005，中国选手和中国区赛事都取得了突破性的战绩。中国选手李晓峰（Sky）在WCG2005新加坡总决赛上，在《魔兽争霸III》项目中为中国赢得了第一枚WCG世界电子竞技大赛正式项目的金牌，王伟（Storm）在星际项目中取得了第四名的好成绩。并且，WCG2005中国区锦标赛也打破了多项赛事纪录，其中正式参赛选手达到了6000多名，参与人数创历届最高。据介绍，WCG2006“三星电子杯”中国区锦标赛除保留了CS、SC、War3、FIFA等传统比赛项目外，还特别加入《QQ音速》线上比赛以及《街头篮球》表演赛。



入选WCG名人堂的何克（右）与阎波

WCG2006“三星电子杯”中国区锦标赛将采取线上与线下相结合的方式，《街头篮球》项目将在全国40座城市先期举行海选，各网吧成绩优胜者将进入中国区总决赛；传统项目War3、FIFA、SC项目线上比赛在全国范围内进行海选，优胜者将进入全国5座重点城市举办的FIFA/SC线下分赛区选拔，以及全国15座城市魔兽线下分赛区选拔；CS项目将在全国15个分赛区陆续进行线下比赛。各地优胜者将进入中国区总决赛。

中国区决赛将于2006年7月在北京举办，届时将决出14名优胜者，他们除了获得丰厚的奖金与奖品外，还将有机会代表中国参加11月在意大利蒙扎举办的WCG2006世界总决赛，角逐世界冠军的最高殊荣。具体比赛报名地点和方式，请参见新闻栏目“WCG2006专区”内容。详情可查阅大赛官方网站：www.cn-worldcybergames.org



业界动态

日本女歌手Lia演唱RF Online歌曲

近日，CCR表示日本人气女歌手Lia将演唱RF Online的宣传歌曲。Lia演唱的作品名为The Force of Love，由日本著名游戏作曲家Tsuyoshi Kaneko谱写，歌词全部采用英文，以游戏内3个种族的对立和战争为主题。The Force of Love将和4月底在日本销售的RF Online产品包一起销售。另外，装有多首Lia演唱歌曲的“RF Online专集”，将在今年上半年做成CD在日本销售。



韩国法院制裁《天堂》外挂使用者

5月4日，韩国首尔法院以妨碍电脑软件法为依据，判处两名《天堂》玩家6个月监禁和1000万韩元（约8.6万人民币）的罚款。在2004年6月，这两名玩家从我国台湾省购入名为Linmate的外挂程序（中文名为“天堂伴侣”），并在韩国服务器上利用该非法程序练级，随后又将所获得的天堂币以现金交易方式卖给其他玩家。对于首尔法院的判罚，NCSoft表示：法院对外挂使用行为作出定义是有史以来的第一次，这是非常有意义的。相信这次判罚对维护健康有序的游戏环境带来很大裨益。NCSoft的管理层同时透露：外挂制造者、使用者、打钱工厂以及私服给公司带来了巨大损失，由此引发的负面影响所造成的损失更无法用金钱衡量。对于游戏中的现金交易、外挂使用、打钱工厂、盗用身份证等行为，NCSoft将继续予以严厉打击。NCSoft最后表示，这是公司首次对类似事件采取法律途径来解决，今后将继续采取法律途径与类似的非法程序及私服事件斗争到底。

新浪iGame正式发行“米票”

新浪iGame于4月25日正式发行iGame“米票”，国内销售商骏网、云网、鸿联九五等经销商与iGame签定代理销售协议。iGame“米票”是iGame游戏平台所有网络游戏的通用货币，可兑换iGame平台所有游戏需要的币种，玩家可实现购买平台中游戏道具、U秀、家园及部分付费游戏包月点卡等产品。iGame“米票”与人民币兑换比例为一斤米票为一元钱，并仅限于人民币向“米票”的单向兑换。以目前iGame平台的产品为例，玩家购买面值10斤的米票，可兑换100个iGame金币或1000个《侠义道》侠义元宝或200个《碧雪情天》纹银。

约翰·卡马克参加私人航空器大赛



Doom和Quake系列主程序约翰·卡马克业余时间还有研制私人火箭的爱好，而且是犰狳航空（Armadillo Aerospace）小组的带头人。可惜的是，在美国第一届私人航空器大赛X-Prize中他们的首款火箭发射遭遇失败。显然，约翰·卡马克不会就此放弃。日前，X-Prize基金会以及美国航空机构NASA正式宣布了第二届X-Prize大赛——登月挑战赛（Lunar Lander Challenge），这项赛事将允许私人火箭爱好者们有机会模拟一次月球登陆活动，挑战赛的最高奖金为125万美元。卡马克主持的犰狳航空小组也在其主页上宣布了参与这项赛事的计划。

中韩成都数字媒体产业合作暨商务洽谈会开幕

2006中韩成都数字媒体产业合作暨商务洽谈会4月22日正式开幕。中共成都市委常委、副市长朱志宏会见了韩国代表团团长、韩国振兴院副院长金镇奎先生一行。据悉，此次商务洽谈会将划分为网络游戏、影视文化、手机游戏三大板块。包括韩国游戏协会等在内23家韩国数媒知名企业悉数到场，与成都企业进行全方位对话。

电影《寂静岭》夺得北美票房冠军



根据Konami恐怖游戏大作改编的同名电影《寂静岭》4月21日在美国首映，在全美2926家影院上映的《寂静岭》，首映3日取得2020万美元票房业绩，夺得北美票房第一名。考虑到发行商是不太擅长市场环节的索尼，这着实是不错的成绩。在《毁灭战士》《血腥蕾恩》等游戏反响不佳后，《寂静岭》是首度票房告捷的游戏改编电影。媒体综评和观众打分均为B级。由于电影过于恐怖，被定为R级，许多十几岁的《寂静岭》玩家无法进入影院观赏。《寂静岭》虽有部分原创剧情，但故事大纲基本照搬自同名电子游戏。

数位红反盗版特别行动发布会在京召开



2006年4月，盛大—数位红协同石景山区知识产权联系会、中国软件行业协会游戏软件分会联合发起了"净化手机游戏市场，树立行业规范"反盗版特别行动，并于4月19日召开了新闻发布会。发布会上通过展示大量采访及数据分析，向业内展示手机游戏盗版的危害，并通过对手机游戏开发商、运营商、从业人员的采访来突出手机游戏盗版对行业收益、积极性及产业健康发展等各方面的危害。北京市版权局、北京知识产权局、石景山区政府、行业协会和各界知识产权专家以及各手机游戏开发商、渠道商、销售商的与会也为反盗版活动给予了最大支持。本次行动将针对日益猖獗的手机游戏盗版展开一系列专项活动，并借用广大媒体的支持普及知识产权知识，维护产业的健康发展。

传《古墓丽影》电影版第三部计划开拍

5月8日来自国外媒体的消息，在《古墓丽影》电影版的第三部中，安吉丽娜·朱丽将再次出演主人公劳拉。据悉，刚刚怀孕不久的安吉丽娜·朱丽计划在生育之后便开始投入工作。劳拉原形的设计者之一Ian Livingston近日也对媒体证实了这一消息，他表示："派拉蒙电影公司已与安吉丽娜·朱丽关于在第三部《古墓丽影》中出演劳拉的相关事宜进行了接触，而且安吉丽娜·朱丽也对此表示同意。"此外，据熟悉安吉丽娜·朱丽的相关人士透露，她还计划在电影正式开拍之前进行一系列的特训来减掉由于生孩子而囤积的多余脂肪和腹部的赘肉。"安吉丽娜·朱丽必须时刻保持在大众面前的形象，而且为了能更加接近劳拉的形象，她也必须要拥有最完美的体形。"

《魔兽世界》电影版最受期待

美国游戏网站IGN前不久展开了"最想在电影院看到的游戏"的评选，4月26日IGN公布了票选结果。《魔兽世界》作为唯一入围的电脑网络游戏打入五强，成为美国玩家最希望改编成电影的网络游戏。许多玩家表示《魔兽世界》纷繁庞大的角色系统，壮丽浩瀚的背景设置和引人入胜的情节故事完全可改编成一部与《魔戒》媲美的史诗电影；甚至在投票中玩家已开始就《魔兽世界》电影版的主角归属展开了激烈的辩论，最终支持精灵族成为主角的玩家占了较多数。



产品信息

《盟军敢死队4》《古墓丽影7》等大作引进国内



前不久，北京娱乐通宣布正式与Eidos签约，代理Eidos旗下3款大作《盟军敢死队4——打击力量》（Commandos: Strike Force）、《古墓丽影7——传奇》（Tomb Raider:Legend）、《冠军足球经理2006》（Championship Manager 2006）。北京娱乐通一直以代理日本游戏为主，先后和日本游戏公司Falcom、光荣、SEGA、CAPCOM等合作。本次签约Eidos，是北京娱乐通首度和欧美游戏公司合作。3款游戏的中文官方网站将于近期开通，玩家可去北京娱乐通官方

网游内嵌广告几时成真？
——NGI联手AC尼尔森打造中国网游虚拟广告

■本刊记者 生铁

谈到游戏内嵌广告，其实对于老玩家而言这已不是什么新鲜事了，最明显的就是赛车游戏中路边牌的广告。但真正有广告公司在网络游戏领域中投入力量来做内嵌广告的，实际上并不多见。

2006年3月30日，自称为“网络游戏互动行销传播机构”的NGI（网游互动营销传播）公司与市场咨询机构AC尼尔森正式达成协议，NGI将拥有中国40款正在运营的网络游戏的广告独家开发与代理权，AC尼尔森将为NGI的网游媒体及其客户提供专业的游戏内广告监测数据和效果评估报告。NGI公司认为，此次联手宣告了中国网络游戏广告开始进入了用“数据说话”的全新发展阶段。



中国网游虚拟广告市场潜力广阔，网游玩家作为一支独特的受众群体，年龄分布集中在16~30岁之间，是快速消费品、时尚数码IT产品和运动品牌的最大消费群。网络游戏作为如此庞大的年轻族群的积聚地，是众多商家梦寐以求的广告传播平台。但是如果AC尼尔森与NGI双方的合作进入实质性的效果试测阶段后，如何让网游运营商认可这种广告传播方式，还需要一段时间的观察。

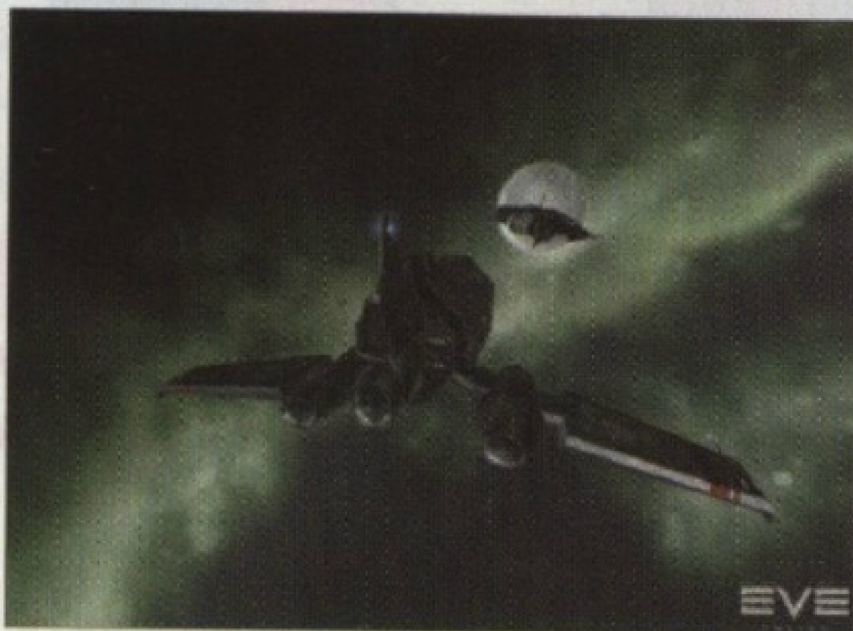
网站http://www.gamebridge.com.cn获取这3款游戏的详细信息。

工画堂暑期将推出4款原创游戏

日本电脑游戏资讯网站4gamer.net4月25日公布了工画堂在暑期预定上市的4款游戏。《蓝色冲击波》是一款AVG游戏，以人类进入宇宙之后的25世纪为舞台，玩家驾驶双足行走机器人“威力机甲”为主力兵器展开战斗。《女王宫殿》为SLG游戏，是工画堂首部面向女性的游戏。游戏设定在欧洲中世纪。MIMANA IYAR Chronicle是一款迷宫类RPG。还有一款游戏名为Dear Pianissimo，过关方式类似《劲乐团》，要根据音乐的旋律敲击键盘来过关。

EVE Online国服4月25日内测开始

EVE Online中国核心服务器“晨曦”内部测试4月25日上午10点正式开放。之前，EVE运营公司光通接到了国内许多玩家申请内测账号的书面材料，他们中的很多公会实体也在很早之前就正式宣布进驻EVE国服。EVE顺利通过封测，内测初始客户端相对更加完善、稳定。普通玩家可在官方网站www.eve-online.com.cn和新浪、大众网络报等合作媒体参与活动



获得内测账号。

《风色幻想5——赤月战争》公布

弘煜科技4月30日发布消息，即将在暑假推出《风色幻想5——赤月战争》。本次故事将是全新的开始，与过去几代没有剧情上的关联。弘煜科技表示，除了在剧情和设定上会维持过去的风格，5代剧情还将突破性的出现两名女主角。原有的回合制战斗系统将被“行动顺序制战斗系统（Action Order Battle，简称AOB）”取代。除了角色身上固有的必杀技，玩家还可自由为角色配置“刻纹技能”。刻纹技能都是封印在名叫“刻纹”的特殊物品中，可通过购买或是完成支线任务获得。



《地狱之门——伦敦》同名漫画泄露



《地狱之门——伦敦》将在2007年第一季度上市，同时推出的还有《地狱之门——伦敦》的同名漫画。5月8日国外网站泄露了《地狱之门——伦敦》同名漫画部分截图。该游戏由Flagship Studio研发。Flagship Studio由多名前暴雪员工创建，其中就有《暗黑破坏神》系列的创始人Bill Roper。

《雷鸟之路》将用于美国空军训练

《飞行员训练——雷鸟之路》

（Pilot Training:Road to the ThunderBirds）将被用于美国空军训练。这款飞行训练模拟游戏将由美国空军提供Logo授权和技术数据。同时，这款游戏也将被当作美国空军征兵的广告。由于拥有官方授权，该游戏得以真实展现T-1A Jayhawk、T-38“禽爪”和F-16“战隼”等飞机的驾驶舱，玩家每一步任务都符合现实训练的步骤。《飞行员训练——雷鸟之路》将于2006年11月上市。

电子竞技

凤凰卫视电竞版《鲁豫有约》上演

电竞版《鲁豫有约》于4月29日下午4：30分在凤凰卫视首播，4月30日晚上21：30分重播。做客本次凤凰卫视《鲁豫有约》的包括国内CS战队wNv-Gaming、国内电子竞技传奇人物RockBoy，以及曾获得世界冠军的Sky。

RS全国女子魔兽赛电竞宝贝评选结果揭晓



与RS-2006魔兽争霸女子精英赛全国总决赛同时进行的RS-2006电竞宝贝评选活动日前结束。入围全国总决赛的4名宝贝展示了她们在歌舞、魔术、乐器、绘画以及摄影等多方面的才艺，最终来自武汉的女孩王萌萌用甜美的歌声征服了现场所有观众，在最后一轮超越之前成绩一直领先的胡琼芳获得RS-2006电竞宝贝称号。

技嘉2006数字娱乐嘉年华5月正式启动

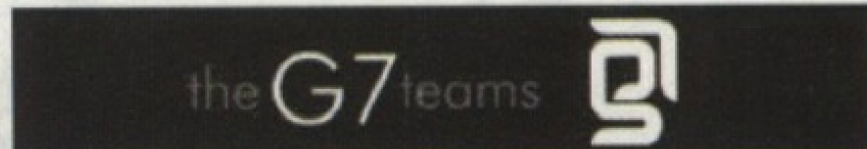
技嘉公司宣布，将陆续在广州、上海、成都等城市举办以“数字娱乐嘉年华”为主题的活动，涵盖几个当今热点的电子竞



技项目，包括“为世界杯加油”实况足球比赛、“虚拟F1”极品飞车比赛以及邀请国际顶级选手参加的《魔兽争霸III》比赛等。比赛从5月11日开始启动，在广州八大高校举办虚拟世界杯足球争霸赛。本次活动用机采用了AMD双核心处理器、技嘉SLI最新概念的主板以及NVIDIA 7600GT系列显示卡；搭配了ADATA（威刚）DDR2 667内存、WD（西部数据）猛禽10 000转硬盘，以及航嘉宽幅王2代的超级电源。

G7电子竞技联盟成立

G7电子竞技联盟（The G7 teams）在2006年4月20号正式成立，这个联盟由世界上最著名的7支电子竞技战队组成，他们是4 Kings、Fnatic、Made in Brasil、Mousesports、NiP、SK-



Gaming、Team 3D。G7今后的主要目标是增强和提高电子竞技，为成员各队的稳定发展提供平台。同时通过各队的结合，提供一个电子竞技交流渠道，争取与联赛和赛事的组织者达成合作，使各队之间的转会合理化，让签约的队员稳定化，提供一个职业的电子竞技网站。

TCL携手英特尔举办电玩竞技“世界杯”

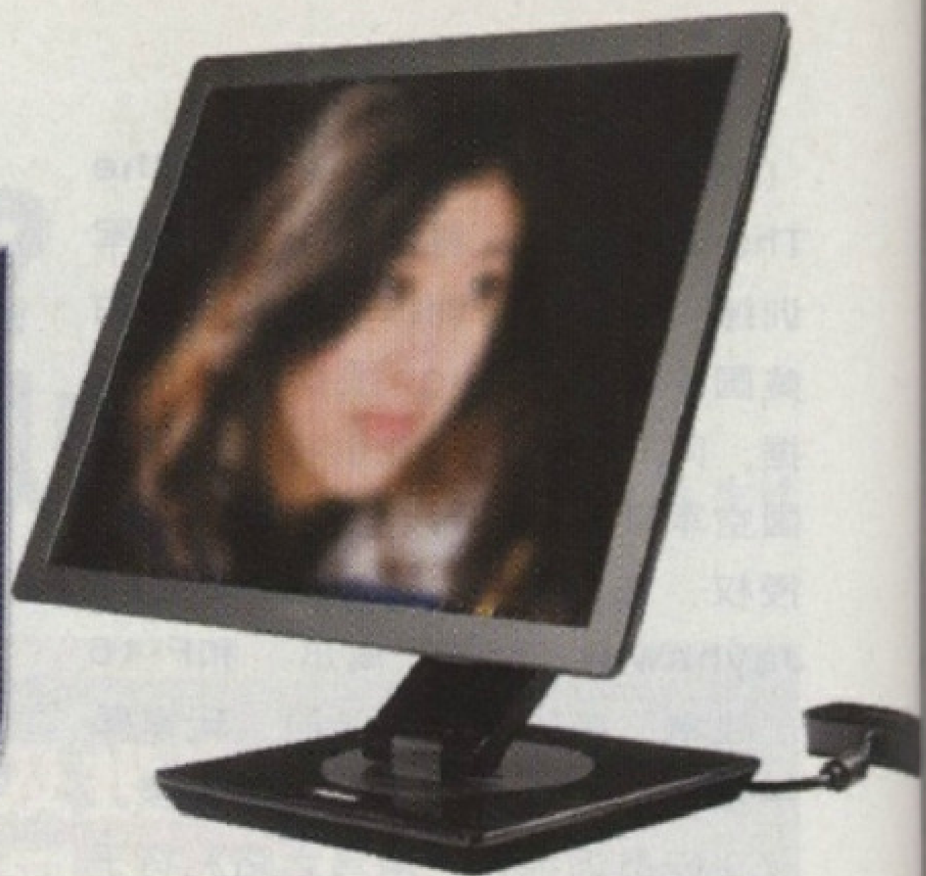
由TCL电脑和英特尔联合举办的电玩竞技“世界杯”——“TCL·英特尔电玩竞技大赛”已于今年4月燃起烽火，预选赛包括全国十六大赛区，超过100家中型、大型网吧参与。据介绍，本次大赛的比赛项目采用《实况足球》，并完全模拟世界杯赛制进行竞赛。本次大赛奖励总额超过40万，经历地区预选赛、地区总决赛，最终赢得全国总决赛冠军者，将获得在德国世界杯比赛现场观看比赛的机会。



WCG2006“三星电子杯”中国区锦标赛分赛区比赛地点

序号	签到时间	比赛时间	地点	网吧	地址	联络人
1	5月11日14:00-19:00	5月12-14日	北京	链网都市上网服务中心	北京市海淀区阜成路15号1号楼2层	张先生010-68986588
2	5月18日14:00-19:00	5月19-21日	哈尔滨	哈尔滨市电子竞技运动基地	哈尔滨市南岗区南通大街258号船舶电子大世界	孙先生0451-82589001-8011
			上海	兴宾网吧	上海市卢湾区徐家汇路550号2楼（宝鼎大厦）	范先生021-54651747
3	5月25日14:00-19:00	5月26-28日	沈阳	网通家园滑翔店	沈阳市铁西区凌空二街31号	马小姐024-25969705
			杭州	沸蓝网点	杭州市文三路398号东方通信大厦裙楼2楼	白先生0571-88930565-0
4	6月1日 14:00-19:00	6月2-4日	济南	山东国能电子竞技馆	山东省济南市花园路90-3号	王先生0531- 88038868
			南京	竹山网络	南京市江宁区竹山路31号楼3楼	张先生025-52161819
5	6月8日14:00-19:00	6月9-11日	西安	小蚂蚁网吧	西安市文艺南路付一号和平花园C座付一层	杜先生029-81706777
			武汉	长江网点木叶店	武汉市江岸区黄埔大街后湖乡沔阳台子54号（空军雷达学院1号门对面）	许先生027-63006272
6	6月15日14:00-19:00	6月16-18日	成都	坤龙在线	成都市北东街1号时代印象5栋2楼2号	唐先生028-86912525
			长沙	四达特网络俱乐部	长沙市河西岳麓区天马山（或天马山大学生公寓）科教新村3区8栋108号	张先生0731-8823378
7	6月22日14:00-19:00	6月23-25日	重庆	E时代网吧	重庆市九龙坡区黄桷花园D栋5-9号门面	李先生023-68506185
			广州	绝顶高手网吧	广州市寺右新马路4号之八长城大厦3楼	吴先生020-87668990
8	6月29日14:00-19:00	6月30-7月2日	贵阳	E线战区网苑	贵阳市神奇路1号贵州电视大楼B区一楼	杨先生0851-5377669
			深圳	至尊网吧	深圳市福田区华强北赛格科技园二栋东二楼	刘先生0755-83762779

性、谎言和互联网



■本刊记者 冰河



《魔兽世界》又惹麻烦了。不过这次不是什么服务器崩溃或玩家数据丢失的问题，而是魔兽的玩家惹了麻烦。

“铜须”是《魔兽世界》中二区麦维影歌服务器中“守望者”公会的会长，其真实身份是河北燕山大学继续教育学院的一名学生。4月13日《魔兽世界》游戏爱好者的社区中，一位ID为“锋刃透骨寒”的玩家发表了一个帖子，他在帖子里痛述了妻子在一次《魔兽世界》玩家“同城聚会”后红杏出墙的行为，同时谴责作为公会会长的“铜须”破坏了其原本美满的家庭。帖子出现之后，短短数天之内点击率就飙升到了20万，同时还以难以想象的速度在网络范围内流传，在另一个著名的魔兽世界主题站“艾泽拉斯国家地理”论坛中，专为此事开设的讨论帖长达130页。众多旁观的玩家群情激愤，除了在社区中留言谴责当事人之外，还在《魔兽世界》游戏中组织起针对“铜须”所在公会的抗议行动：静坐、游行、谩骂、自尽……各种手段无所不用其极。而且“铜须事件”在经过网络流传之后，影响力已超越了《魔兽世界》玩家群体，许多平时对网络游戏不感兴趣的普通网民也纷纷表达自己的意见，形成了“社区人人说铜须”的奇异景观。

铜须事件的第一个阶段达到了高潮。

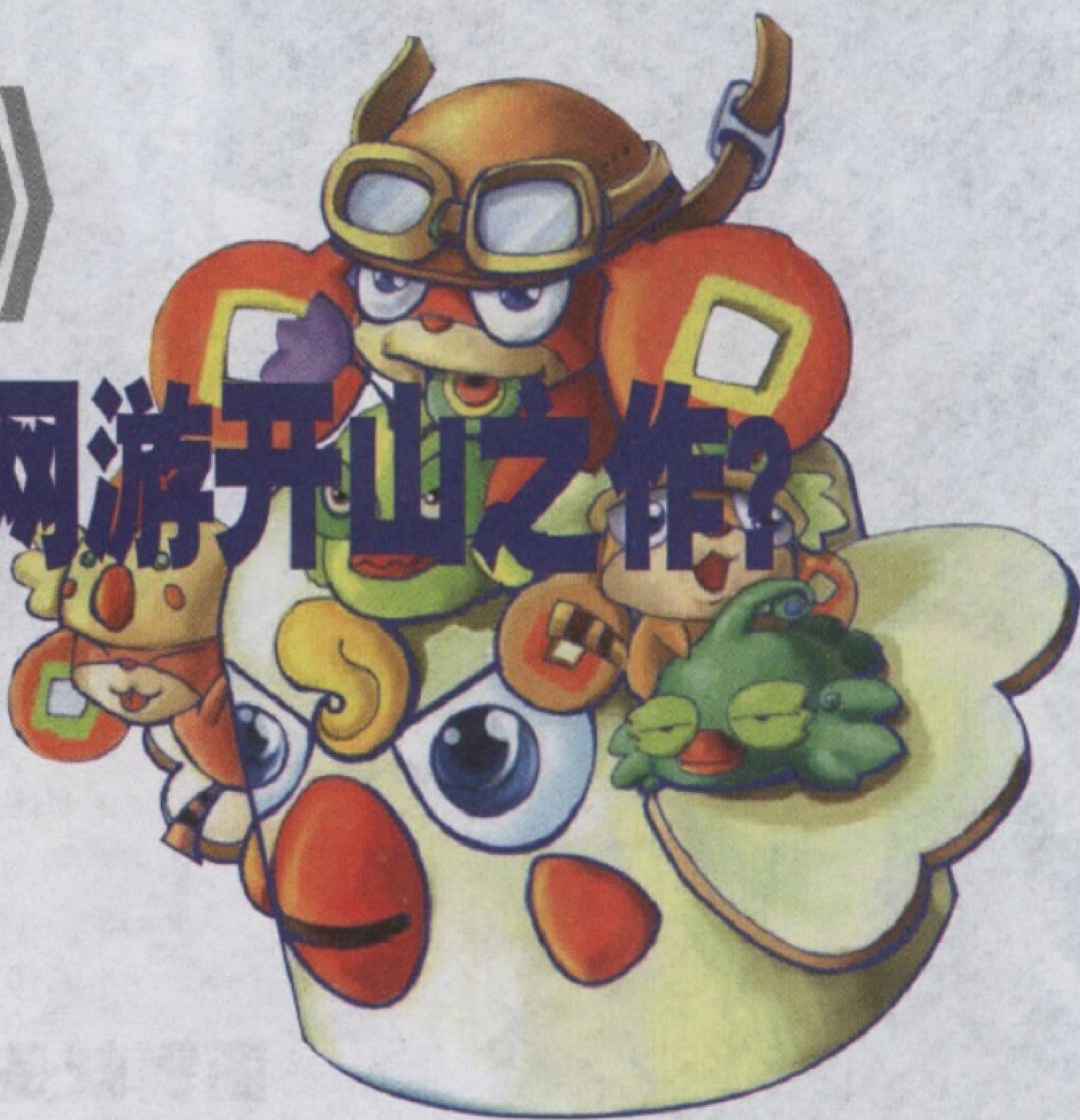
仅仅就事件本身来看，这不过是现实社会中常见的“丈夫忙于工作，妻子寂寞偷情”的事例（当然从道德上人人都应该对此进行谴责），只不过男女偷情缘起于流行的网络游戏，使得事件有了几分现代时尚色彩。不过令人惊叹的同样是互联网。旁观的网民在激愤谴责之后，发动人民群众的无边力量，在短时间内，竟然将当事人“铜须”的真实姓名、住址、学校、联系方式、个人相片全部发掘出来。继“虐猫视频事件”之后，再次让外界见识到了“人肉搜索引擎”的威力。而“铜须”在真实身份曝光之后，开始疲于应对来自网络和真实社会的谴责和攻击，他的QQ和MSN也被黑客盗取，谈话记录被公诸于众。结果不但其所在游戏公会声誉扫地，个人不得不放弃游戏，网民还开始进入燕山大学学校论坛，对燕山大学的教育水平进行攻击，事情发展到如此地步，有些让人出乎意料。就在发出帖子的一天后，4月14日，“锋刃透骨寒”将原先的帖子删除，并发了一篇题为《让生活继续》的帖子。这个被网友尊称为“寒哥”的男人，在帖子里说，“即使目睹铜须的狼狈，我也不会有什么成就感，如果以往自己足够关爱家庭，这些不会发生，或者说能尽可能避免——一个曾忽略妻子感受的男人是不尽职的，我会改变。此事无赢家，区别仅仅在于各人的伤口有多深。”如果一切都如帖子中叙述的是事实，那么“锋刃透骨寒”的留言可谓在情在理，事件已然发生，再如何谴责也无法改变，不如反省一下造成事件的原因更有实际意义。可惜到了这一步，事情已不是发帖人的意愿所能控制的了。网民在赞叹“寒哥”心胸的同时，依旧继续津津乐道于发掘当事男女的个人资料，并在品评一番之后“呸”一声。而铜须面对来自虚拟和现实的压力，最终暂时停学返回廊坊家中。与此同时，各方面媒体对于“铜须事件”的讨论也进入了高潮，无非是强调互联网道德规范，网民应该给人改过自新机会之类的评论。按照以往的规律，例如“虐猫事件”的发展，事件在一阵激烈讨论之后，也将落下帷幕。可惜正像周星驰经常说的那样，正当网民热情似火时，事情出现了峰回路转的变化。

4月20日，“锋刃透骨寒”再次发了一个帖子，宣称所有的事件都是自己的杜撰，“游戏到此结束”。这使得网民投向“铜须”的板砖立刻失去了道德基础，“铜须”本人也非常配合地发出视频，声明自己是清白的。有网民分析这可能是由于当事双方迫于社会舆论压力太大，为了保护当事人而作出的表面澄清，事情一如从前公布的那样龌龊不堪。这种分析很有道理，不过失去了口实的讨论，还是慢慢冷了下来。铜须事件出现了一个没有结论的结局。

与此前的“卖身救母”“虐猫视频”事件不同，“铜须事件”中网民的立场出现了一边倒的景象，直到当事双方声明事件不属实，还有很多人依旧不依不饶。也许这说明即使在虚拟的网络世界，网民还是有很强的道德立场。但另一方面，参与谴责的人中，有多少人能用这种道德立场来约束自己却是一个疑问。正如事件中一些微弱的反驳声音指出的，有多少人不是在一边谴责着铜须，另一方面在庆幸自己的恶行没有被揭发出来，或懊恼为什么不是自己摘取了出墙的红杏。能站在高处谴责别人，满足自己的道德优越感，这是谁都愿意做的。不过若是互联网网民的道德立场果真如此强大，性和谎言为何还会充斥着互联网，以至于需要制定“八荣八耻”“文明上网”的道德规范？而这些道德规范，对网民又有多大约束力呢？如果“铜须”“虐猫女”的真实身份没有被“人肉搜索引擎”揭露出来，这些猛烈的道德炮火，能有多大的杀伤力？

归根到底，互联网需要的是基于道德立场上的法律和执法者，而不是冠冕堂皇的道德。在没有足够有力的法律管制之前，我倒觉得对于“铜须”这种人（假设事件属实的话），还是让“人肉搜索引擎”把他们揭露出来为好。P

《大话春秋》要当无厘头爆笑网游开山之作？



■本刊记者 生铁



有时你要真正懂得一个人或一件事，就必须了解他（它）的过去。传记的存在就是为了这一目的。现在回过头看《剑侠情缘》这样的金山早期游戏，其中无疑带有浓厚的理想主义色彩和一点点发烧友玩票的性质。即使是在游戏软件市场最艰难的时代，公司把目光更多关注在杀毒或翻译软件市场甚至是互联网时，金山的游戏开发团队西山居依然在珠海屹立不倒。北京的市场人员与各媒体也过从甚密。

而网游时代真正到来后，任何一个了解金山的人都和金山的决策者想的一样，就是利用旧有品牌优势开发本土硬派武侠类网络游戏。这时人们所看到的金山游戏，已带有明确的目的性，它们不再是单纯理想主义的产物了。

而金山公司游戏开发的历史，实际上也是中国游戏行业发展史的一个缩影。

这时你再回过头来看2005年底，金山高层坚持要将《幻想春秋》改版为《大话春秋》，就不难理解了。独创和模仿，其实本来就是一个人的两条腿。这款完全由金山成都游戏开发团队“亚丁工作室”一手打造的作品，尚未推出就已入选“中国民族出版工程百强作品”。

金山总裁兼CEO雷军说：“《大话春秋》可延期再延期，但一旦上市就要一鸣惊人！”

高级副总裁王峰则说：“《大话春秋》将成为Q版网游中的‘剑侠情缘’，成为国产Q版网游第一品牌。”

“中国无厘头爆笑网游开山之作”，这样的霸气口号更是金山的一贯风格。其所要占据的细分市场是哪一块，金山并没有掩饰。

有别于大多数网络游戏，《大话春秋》中的召唤兽采用了卡片式设计。玩家使用召唤兽的卡片后，将会和自己的召唤兽合体，并由此获得能力的提升或外形的改变。特别指出的是，召唤兽卡片具有什么样的属性并不是完全固定的，每张召唤兽卡片上都可能有数量不等的插槽，玩家可自主决定给召唤兽增添什么样的能力。《大话春秋》采用了在MMORPG中难得一见的个性化外观表现系统，玩家可随心所欲地更改自己的外观。无论是作为人物造型的头、身子、腿、脚，还是作为服装的武器、背饰、外装、头饰，都可由你自由搭配，穿出自己的个性风采。如果你觉得这样还不够有形，那么，你也可再利用变身功能，摇身一变成为各种各样的动物或游戏中的怪物。游戏中为玩家提供了数十万种的组合搭配可能，充分满足每个人的审美要求。游戏还拿我们的老祖宗们开了点无伤大雅的玩笑。游戏中有一类定点活动，都和春秋时代的名人有关，比如每天3点“忽悠孔子”，9点“挑战孙武”，午夜12点“拯救西施”……

《大话春秋》虽然是Q版网游，但采用的是添加阵法的即时战斗模式。其中团队阵法的设计很好地解决了即时战斗中存在的混乱无章法的问题。

在《大话春秋》中，玩家可与别的玩家建立好友关系，随着彼此相处时间的增加，朋友之间的好感度也随之不断增加。当好感度达到了一定数值之后，玩家还可在游戏中找特定的NPC登记，举办虚拟婚礼。

公共生活技能是游戏中另一全新设计。《大话春秋》中，生活技能分两大类：一类是公共技能，所有角色都可学习，学习的数量和角色等级有关；而另一类是专属技能，和生活职业有关，一旦玩家选定了某一生活职业，那么就只能学习该职业所拥有的专属生活技能。利用向所有人开放的公共生活技能，玩家将可获得自己的专属生活职业所需要的基础原料。这一设计非常成功地简化了生活职业的繁琐程序，令玩家更轻松自在地进行游戏。目前，游戏可为玩家提供伐木、采矿、钓鱼、采宝石、挖掘、收割、采药、剥离以及合成等9种公共生活技能。玩家在拥有一种专属的生活后，仍可自由使用以上9种生活技能。

金山方面提供的最新消息称，游戏在5月进行内部封测，7月开始公测。在代言人方面，这次准备特意选择区别于硬派武侠类网游的代言人，而希望找一个具备无厘头色彩的代言人。

从传统武侠游戏到休闲卡通风格游戏再到无厘头风格游戏，金山在不断随着国内玩家的口味的变化而变化。金山想占据Q版网络游戏市场这个“山头”来填补自己的空白。今年成立的大连金山同时还开发休闲类网络游戏，以期丰富金山的产品线，使自己在今后成为一个大型游戏开发平台商。“而盛大、九城其实并没有做到这一点。”金山的一位市场人员曾这样笑着对记者说。P



"虚幻3

《战争机器》是Epic公司目前正在制作的一款以"虚幻"和"虚幻竞技场"系列闻名的射击类游戏，也是Epic首次采用他们苦心研发的"虚幻3"引擎开发的游戏。也正因为如此，《战争机器》在技术方面，特别是图像技术方面，就成了Epic"虚幻3"引擎的超级展品。

画面就是王道

冷雨淅沥，夜幕下的废旧钢铁厂里，一位全副武装的士兵悄然逼近。在晦暗的雾色中，他端起武器，子弹跳跃于钢筋丛林之中，残酷的死亡之音突然在你耳边炸响。只见他猛冲到墙边，喘着粗气，举起枪管已经发热的武器，身后的墙上，雨水横流。在"虚幻3"的强大物理引擎下，《战争机器》将士兵与环境之间的互动发挥到了最大程度。


全副武装的战士已经明确了游戏的主题

在刚刚过去的"游戏开发者大会"上，Epic公司特意为全世界顶尖游戏制作人展示了"虚幻3"引擎的强大性能。我们虽然不是技术专家，但也能从中明了一个问题，那就是如今的游戏能做到何种程度。而这一切，Epic公司都以《战争机器》的游戏过程来展现。

《战争机器》将要表现出"虚幻3"引擎在智能口形识别技术上的卓然成就，简单来说就是利用"虚幻3"引擎进行游戏开发，不再需要为了对口形而一步步地调整人物的嘴形和面部动画。只要输入语音，引擎本身就可自动生成说话时的即时动画效果。游戏中的人物即时动画同样达到极高水准，即便在如《上古卷轴IV——湮没》这样超豪华配置的游戏中也未能实现，原因在于：采用"虚幻3"引擎中的"肌肉联动"技术，让设计师们省去了大量不必要的重复劳动。在玩家看来，整个游戏的真实程度也得到很大提高。

让世界再真实些

《战争机器》利用"虚幻3"引擎中提供的新形态的人物即时反应模式，而不是采用现在看来已经落后的"Ragdoll"系统（角色会按照固定的几个模式倒下）。比如说，玩家脸朝地倒下的话，他会双手撑地站起来；而如果他后背朝下倒地的话，他会一个鲤鱼翻身站起来，看起来非常酷。

几乎所有的3D游戏都会使用"粒子效果"来增强气氛，但是它们都没有

”引擎的怒吼

——《战争机器》图文前瞻

■上海 长风破浪

《战争机器》做得真实。因为后者采用的是非线性的粒子生成系统，而不是传统游戏中“不得不”采用的分割法。简单来说就是在传统游戏中，你注意看的话就会发现所谓的烟雾和地面以及其他建模之间有一条明显的分割线，这在现实中是不可能存在的。


它从地下钻出来了！天哪，快狠狠揍它！

兄弟很猛，怪物很多

《战争机器》的故事主人公属于虚构中的“德尔塔公司”，都是彪形大汉，目前已知的两人分别叫马库斯和道姆。他们看上去极其威武，但是却惧怕黑暗。因为在游戏中，玩家所要面临的主要对手是成为“蝗虫部落”的外星人，这些凶狠的家伙只会在阴影中发动攻击。


这家伙会飞！那我们也一定可以飞！


即便是怪物面对敌人时，也会产生恐惧的表情


仔细看图中人物的面部表情，几乎与真人无异



由于对手惧怕阳光这一独特设定，令设计师们可以就此对玩家提出许多有趣的挑战，其目的就是让我们动脑筋，利用游戏中提供的道具来制造光亮，开辟道路。

方法一，故意将一辆汽车打爆，利用它燃烧时的光线快速穿越危险地带。

方法二，将汽油罐开闸，当汽油流过我们要去的路线时，乘机点燃它，就有了一条安全的光明长廊了。

第一人称射击游戏的最大问题在于，它的激烈程度往往超过普通玩家的承受能力，《战争机器》特别设置了"一键躲避"。当你在游戏地图上发现掩体之类的东西后，靠近它，按一下"躲避"键，系统就会自动让你跳入掩体，让你调整一下。在激战关头能让人喘口气，这感觉真不错。

所有的优秀FPS都少不了投掷类武器，《战争机器》也不例外，但它却有相当新颖的玩法。在游戏中，当你决定躲在报废汽车后向前方的一群蝗虫怪投掷手雷的话，你将会看到依据你的投掷角度和力量不同而不停改变的手雷即时抛物线，非常实用，也非常酷。

结语

作为Xbox360上的重要作品，素以制作多人游戏著称的Epic如果不将多人模式加入《战争机器》，岂非太可惜了。实际上这款游戏不但有多人模式，还有多人模式中十分另类的"分支路线"。就是说，组成团队的玩家们，互相之间可以不合作，而选择各走各的路，看谁能通过自己的方式最先到达目标。

设计师CliffyB



总是布德·梅尔、约翰·卡马，难道最近10年游戏产业就没涌现出别的天才设计师么？如果说游戏界有谁能称得上是新一代的"开山怪"，那么《战争机器》的设计师克利夫·布里斯金斯基（Cliff Bleszinski，他简称自己是CliffyB）一定是我选择的对象。这位成长于DOOM年代的大帅哥，颇有些当年约翰·罗梅洛（DOOM首席设计师）的风采，个性极为张扬——当然他也有张扬的资本，就是"虚幻"和"虚幻锦标赛"系列的傲人业绩，以及他的通才本领——通晓设计、程序、美术三大领域。作为新新人类，CliffyB不安于只埋头开发游戏，和美国娱乐界人士也打成一片，为游戏圈和娱乐圈之间架起了一座桥梁。而作为从玩家成长起来的设计师，他还特别注重提携新人，帮助世界各地的玩家实现他们开发游戏的梦想。









面对以上几幅图中或巨大、或众多、或残忍的敌人，你该如何成功脱身？这无疑需要玩家开动脑筋

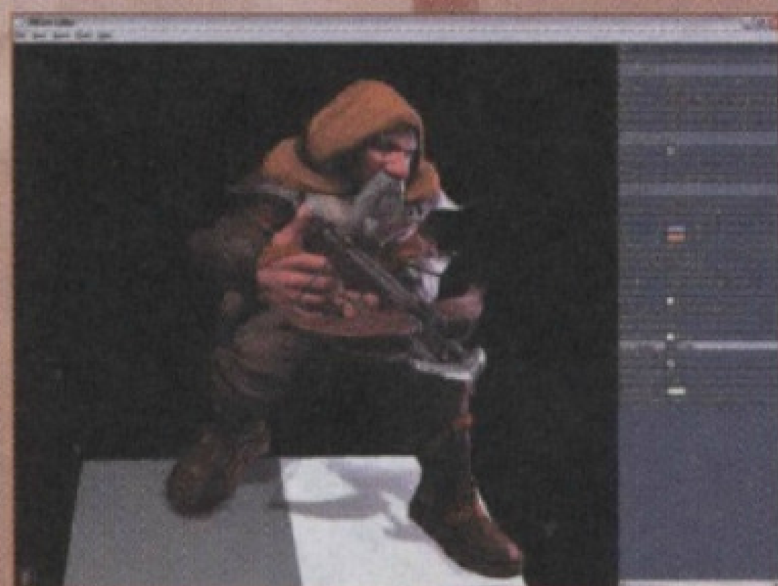


类　　型：	第一人称射击
制　　作：	Offset Software
发　　行：	未定
上市日期：	2006年
推 荐 度：	★★★★

抵消计划 project offset

■北京 Master JHVH

在这款游戏的官方网站上，罗列着诸多媒体的溢美之词，涉及最多的是游戏的奇幻背景与惊人的画面表现力。说实在的，把它夸得比DOOM3和UT引擎所能达到的效果还要惊人，我不禁对游戏产生了好奇之心——这样一款由名不见经传的公司开发出来的野心之作，到底会是什么样子呢？



编辑器的界面实际上还未最终确定



这张图完全展现了自投影、像素HDR高光和动感模糊的概念



精灵匕首身上的反射高光柔化效果带来的寒光一闪

游戏中，玩家将参与一场惊心动魄的冒险，在逐渐展开的宏大世界中创造不朽的传奇。游戏营造了多种环境，包括城市、驿道、古堡和地下城。在单人游戏和多人游戏中，表现出了宏大的战争场面。虽然游戏中会有众多的武器、护甲和魔法物品可供玩家选择，但战斗的重点不在于装备的好坏，而是角色技能的高低，这其中包括了人物的武器运用效率和战斗的难易度。

多人战役部分中，玩家既可以组成团队来进行单人剧情部分，也可选择在巨大的战场中与其他玩家展开竞争。游戏中还会出现多种骑乘的生物，玩家可充分发挥它们的功用。

游戏采用了功能强大的“Offset引擎”（以下简称OE引擎），带给玩家如电影般的画面效果。OE引擎能达到次世代主机水平相等的画面表现能力。这款引擎并不是作为一款展现技术且难以掌握的恐怖工具，其目标在于达到第一流引擎的水准，同时节省开发人员的人力与时间，让设计人员和美工可最大限度地发挥自己的才能以实现理想化的目标，展现出惊人的庞大虚拟世界和绝美的视觉效果。

OE引擎提供64位的浮点HDR（高动态范围）渲染管线，允许对像素进行编码，使色彩值可达到一个极高的亮度。全面支持法线凹凸贴图，在基本不影响建模细节的同时减少建模的多边形数量。百万级多边形应用法线凹凸贴图，可减少到几千个多边形数量，其效果看起来却没什么差别。OE引擎先进的着色系统，使美工人员在不需要程序人员的协助下，便可绘制角色建模的精细效果。这在以前，美工所做的一点小变动，都可能让编程人员花费数个小时去Debug。

游戏的引擎在产生大量活动物体的情况下并不会大幅度影响帧速，并且游戏的“模拟”代码十分容易被整合进游戏引擎。新的引擎代码可自动生成编辑器界面，不必为了添加新的游戏功能而重写编辑器代码。

而有了如此强大的引擎后，诸如动感模糊、景深效果和反射高光柔化效果等都可在后期处理中实现。OE引擎采用了影像级别的动感模糊效果，不再是单一应用的画面特效。在游戏中动感模糊几乎无处不在，运动的物体、变形的物体和粒子效果中，与光影着色融合于一起，使游戏画面在高速运动中不再保持锐利不变，而与现实中的视觉感受更为相似，也使得游戏的画面更为真实。

到目前为止，游戏引擎的编辑器界面还未最终定案，但是游戏提出的诸多效果如果真能实现，那么这个被戏称为“中世纪版奇幻战场1942”的游戏会带来一场怎样的令人惊艳的视觉飨宴呢？要知道，这一切不过是3名热忱的独立开发制作人鼓捣出来的。

类　型：回合制战略
制　作：Nival Interactive
发　行：Ubisoft
系统配置要求：
操作系统：Windows 98/2000/Me/XP
CPU：P4 2.4GHz
内存：512MB
显卡：GeForce4 Ti4200/RADEON 8500
硬盘空间：2GB
推荐度：★★★★☆



难掩欣喜《魔法门之英雄无敌Ⅴ》初体验 Heroes of Might and Magic Ⅴ

■北京 迷路狗狗



人类英雄信息画面



地下领主脚踏火焰拜访蘑菇丛中的仙女



矗立的地狱城堡



会心一击



幽灵龙的攻击

《魔法门之英雄无敌Ⅴ》（下文简称《英雄无敌Ⅴ》）的发售日期终于确定下来了，这对于广大"英雄无敌"迷来说无疑是一件喜事。前几天，Ubisoft发布了《英雄无敌Ⅴ》的Demo版（Version 0.9）。这或许是Ubisoft想在游戏正式推出之前最后一次听取玩家的意见，亦或是想让期盼已久的玩家尝尝鲜，为游戏造造声势。如果是后者，自是大可不必。"英雄无敌"的名头谁人不知，哪个不晓？只要提出来，就一定是众多玩家注目的焦点。如果是前者，Ubisoft的心情倒是可以理解。毕竟，《英雄无敌》系列是最受玩家欢迎的经典游戏之一。继3DO公司后接手《英雄无敌Ⅴ》的开发工作，对于Ubisoft和Nival Interactive来说，既是荣幸，也是挑战。当初，就连New World Computing自己都未能让《英雄无敌Ⅳ》尽如人意。面对无数玩家热诚的期待，《英雄无敌Ⅴ》的成败对Nival Interactive的压力可想而知。幸好，Nival Interactive凭借着开发制作《苍穹霸主》（Etherlords）系列积累了足够的经验。从Demo版来看，《英雄无敌Ⅴ》没有让玩家失望。

电脑配置要求提高

此次，Ubisoft提供的Demo版大小为700MB左右。安装后，游戏所占硬盘空间仍旧是700MB。安装过程中有些麻烦，就是安装自解压文件时，需要C盘留有1.2GB以上的空间，否则无法安装。虽然安装不够人性化，好在时下的电脑硬盘足够大，怎么也能腾出所需空间。启动游戏后，发现游戏选项画面中，恶魔与祭司打斗颇为引人注目。空中硝烟弥漫，地上躺着弓箭手的尸体；恶魔挥舞着巨锤砸向祭司，祭司闪身躲过；巨锤落到地面上，在发出火星的同时，整个画面也随之震颤。由此可以看出，游戏的3D引擎技术非常出色，如此精彩的画面游戏中自然不会少。可是，游戏对电脑配置的要求也有所提高，光有一个大硬盘明显是不够的。尽管官方游戏说明中提到最低配置支持GeForce4 Ti4200/RADEON 8500级别的显卡，但我们都知道，如果使用最低配置去玩游戏，不是画面惨不忍睹，就是游戏速度极慢。因此，要想让游戏流畅地运行并且看到精美的图像效果，稍好一些的电脑配置还是必不可少的。

游戏画面令人惊叹

电脑配置要求提高了，游戏画面的水准自然也要提高。在这方面，《英雄

无敌Ⅴ》的表现令人叫绝。首先，游戏的城堡界面有了让人意想不到的突破。进城之后，眼前出现一座巨大的城堡。如同CG动画一样，随着视角镜头的自动转换，城堡的宏伟景象真实地展现在玩家面前。无论是恢弘祥和的圣殿族城堡，还是阴暗恐怖的地狱族城堡，都让玩家感到犹如身临其境。点击鼠标之后，CG动画结束，一座立体城堡矗立在玩家眼前。按住鼠标右键旋转视角，或转动鼠标滚轮缩放视角，玩家第一次能尽情地欣赏城堡全景以及每个建筑的细貌，而不再是简单地观看一幅平面图像。其次，世界地图更为真实化。这不仅表现在风吹草动的地上世界、阴暗诡秘的地下世界以及各种飞光流彩的特殊建筑物，还表现在错落有致的地形上。比如，在自定义模式的战役中，当地狱族英雄通过地下世界的出口前往地上世界时，必须顺着山道蜿蜒向上，穿过出口，来到地上世界后，还可透过旁边的裂隙看到地下世界的奔腾烈焰。再次，很多兵种在战场上进行战斗时，都被安排了特写镜头。这主要得益于游戏采用了3D引擎。除了允许玩家从各个角度欣赏战场上的兵种之外，比如头戴铁盔的皇家狮鹫、手持长矛的圣殿骑士、飞舞双翼的圣洁天使、头顶巨角的丑陋恶魔等，当不同兵种发动攻击时，还通过各种各样的特写镜头来表现攻击方和防御方的对抗场面，让战斗看起来更具气势。另外，游戏过程中还穿插了一些通过3D引擎即时演算生成的过场动画。比如在战役模式下的任务中，人类英雄从监狱中救出了艾莎贝拉女王，不仅效果丝毫不逊于CG动画，而且让游戏故事显得更为生动。

战斗系统突破传统

与前作相比，除了游戏画面更为精美之外，《英雄无敌Ⅴ》最大的不同之处在于战斗系统的变化。首先，游戏引入了时间轴设定，将回合制战斗转化为半即时制战斗。每次战斗开始后，在屏幕下方都会出现时间轴，每个兵种的头像都将随着时间的推移，在时间轴上从右向左移动。当头像移动到最左侧时，该兵种开始发动攻击，然后头像回到最右侧重新向左推移。头像移动的速度取决于兵种的行动速度，速度快的单位在时间轴上的移动速度较快，攻击的次数也越多，能在战斗中抢占先机。不过，当某个兵种士气高涨或者采取防御姿态时，其头像将回到时间轴的中间。这样，相比回到时间轴最右侧则缩短了一半向左推移的时间，也就是多出了半次的行动机会，在行动上同样也能获得一些优势。其次，除了传统的标准战斗模式（Standard Combat Style）外，玩家还可选择动态战斗模式（Dynamic Combat Style）。在这种模式下，战斗将完全即时化。不过，这种即时化与即时战略游戏不同，它只是把玩家思考的时间也计算在时间轴之内。如果玩家反应快，就能获得战斗的优势；相反，就会吃亏一些。熟悉《最终幻想》系列ATB战斗系统的玩家，应该对这种战斗模式不会感到陌生。此外，英雄的作用变得比较特殊。既不像3代中那样不能直接加入战斗，只是随时提供魔法支援；也不像4代中那样，可以进入战场和部队共同战斗。在《英雄无敌Ⅴ》中，英雄的行动也必须随着时间轴上的先后顺序进行。除了施展魔法之外，在攻城战时偶尔能采用物理攻击对敌人造成一些伤害。由此可见，游戏开发者在战斗系统方面确实是花费了一些心思。这些设定既颇具新意，也比较合理。



噩梦兽大战幽灵龙

技能系统独具匠心

与战斗系统一样，《英雄无敌Ⅴ》的技能系统与前几作相比也有着明显的变化。首先，游戏中的每个兵种都具有了特殊的能力。除了高级兵种能施展特定法术外，比如天使能施展复活术、祭司能施展石肤术、恶魔能施展诅咒术，一些低级兵种也拥有了自己的技能，比如地狱族的小鬼（Imp）能偷取对方英雄的魔法值等。另外，一些兵种的特技既有趣又实用。比如皇家狮鹫能施展俯冲技能，选定某个敌人之后，它将飞离战场画面，然后在下一个回合飞回来，对敌人造成双倍伤害。所有这些不同兵种的特殊技能，都可在战斗中通过屏幕下方的第二个指令进行操作，让各个兵种在进行普通攻击的同时，也能审时度势地进行富于变化的特殊攻击，使得战场的策略性更加丰富，并且趣味性也大为提升。

其次，英雄的技能（Skill）数量有所减少，但是增加了能力（Ability）设定。在游戏中，双击英雄头像查看英雄的资料，可发现英雄只有5种技能栏，也就是说英雄只能学习5种技能。但随着技能等级的提高以及自身等级的提升，对应每种技能还可学会3种不同的能力。这样一来，英雄将可学会5种技能和15种能力，应该也不算少了，能充分体现出英雄发展的多样性和重要性。

总体来说，《英雄无敌Ⅴ》可看作是《英雄无敌Ⅲ》的回归，同时也是其基础上的发展和创新。无论是3D引擎、兵种系统、技能系统和战斗系统等，《英雄无敌Ⅴ》都是以《英雄无敌Ⅲ》为蓝本，并且融入了自己的特色。正所谓锦上添花，更上一层楼。无论是老玩家，还是没接触过“英雄无敌”系列的新手，都不应该错过这个最新的经典之作。

上市游戏热报

■晶合实验室 冰橙

游戏名称 度假世界大亨 Holiday World Tycoon

类型：模拟经营 制作／发行：Island Games
上市日期：2006年4月14日 推荐度：78

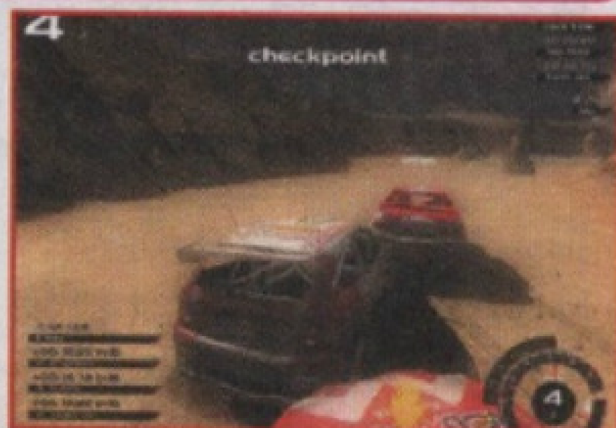
在游戏中玩家将扮演一位旅游公司的经理，你所要做的就是想方设法吸引更多的人来到自己经营的旅游胜地。



游戏名称 劲爆拉力赛 Xpand Rally

类型：模拟竞速 制作／发行：Techland
上市日期：2006年4月18日 推荐度：80

游戏中包括位于欧洲森林和非洲沙漠等5个地区的60条不同赛道，每个场景都有8个不同的地表类型。



游戏名称 伯德米勒高山滑雪 Bode Miller Alpine Skiing

类型：体育 制作／发行：49Games／Merscom
上市日期：2006年4月20日 推荐度：75

游戏是以知名的世界滑雪冠军伯德·米勒命名的，采用了18个世界知名赛场的32条赛道，共有4种比赛模式。



游戏名称 侠盗骑兵 Rogue Trooper

类型：动作 制作／发行：Rebellion Software
上市日期：2006年4月21日 推荐度：80

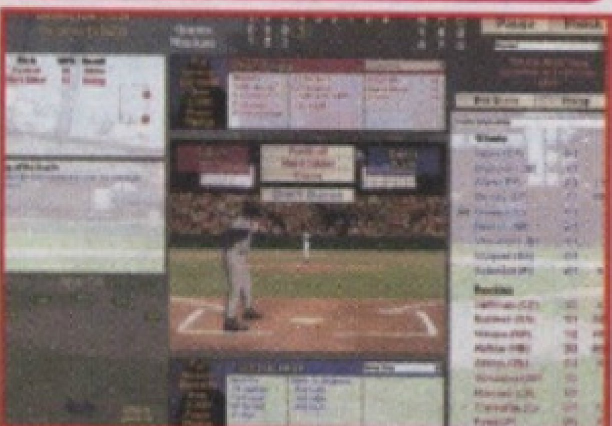
本作结合了第三人称动作游戏模式和第一人称射击模式，让玩家可体验到FPS的射击和近身对打的双重乐趣。



游戏名称 棒球巨星2007 Baseball Mogul 2007

类型：体育 制作／发行：Sports Mogul
上市日期：2006年4月22日 推荐度：70

玩家会参与到棒球团队的管理工作中：从设定门票价格到贸易谈判等不一而足。使用本作提供的贸易系统，还可进行签约和转会等操作。



游戏名称 烈火雄心3 Fire Department 3

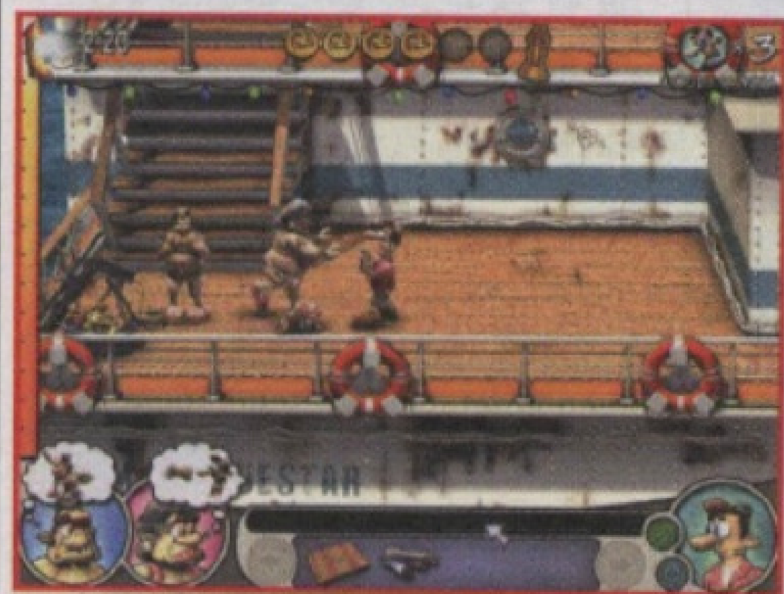
类型：即时策略 制作／发行：Focus Home Interactive
上市日期：2006年4月23日 推荐度：80

本作中增加了更多的新式车辆、地图和过场CG，救火任务也将更为惊险，而完成任务的方式则多种多样。



游戏名称 地狱邻居2——恐怖假期 Neighbors From Hell 2：On Vacation

类型：策略 制作／发行：Cinemaware
上市日期：2006年4月16日 推荐度：90



本作是《地狱邻居》系列的最新继作。虽然该系列不是花大本钱的超级作品，但其所带来的游戏乐趣却是很多知名大作不可媲美的。在前作中，伍迪已经把那个喜欢穿着粉红色可爱拖鞋的怪老头整得几乎疯掉；而在本作中，伍迪将会与怪老头的夫人及其儿子交手，来个"整蛊乐翻天"。在《恐怖假期》中，不但有新出现的5个角色、14个新的故事情节、数种可供玩家捉弄对手使用的动物，还让玩家有机会在印度、墨西哥等6个国家或地区游走一番。

游戏名称 边界地带 Borderzone

类型：角色扮演 制作／发行：Saturn-Plus／1C
上市日期：2006年4月19日 推荐度：85

游戏任务的随意性很强，完成的方式多种多样。游戏中最大的难点在于时间，玩家所进行的刺杀任务或其他艰巨任务都是有时间要求的。因此，要在限定时间内完成任务，就需玩家开动脑筋，不要只凭一时之勇引来大批敌人从而导致任务失败。



上市游戏热报

游戏名称 征服美洲——战国时代
American Conquest：Divided Nation

类型：即时策略　制作／发行：GSC Game World
上市日期：2006年4月23日　推荐度：85



游戏共收录了9个历史场景、超过50张地图，并出现了多达100种全新单位、20种建筑。玩家可扮演美国内战时的将军、德克萨斯州的军队指挥官甚至是海盗船长带领自己的部下进行战斗。

游戏名称 梦陨——无尽的旅程2
Dreamfall：The Longest Journey 2

类型：冒险解谜　制作／发行：Funcom
上市日期：2006年4月23日　推荐度：85

与其一代相比，本作的画面更为明亮，界面也进行了改进，动作上变得简单易操作。相信喜欢此类游戏的玩家不会错过本作。



游戏名称 FIFA世界杯2006
FIFA World Cup 2006

类型：体育　制作／发行：美国艺电
上市日期：2006年4月28日　推荐度：90



游戏忠实展现了位于德国的12处官方世界杯赛事体育场馆，以及经过授权的参加世界杯决赛的32支球队中共计超过100名世界级球星的真实面容。游戏的隐藏要素中还允许玩家自己选择经典球员和独特的队服。此外，游戏最多支持8名玩家同时联机对战。

游戏名称 黑与白2——诸神之战
Black and White 2：Battle of the Gods

类型：策略　制作／发行：美国艺电
上市日期：2006年4月28日　推荐度：90

上一作中，与希腊神为敌的阿兹台克人以惨败而告终。这次他们不惜花费数月时间来建造图腾和神殿，并召唤出来第一个来自不死世界的神灵。对付这个神灵可不能掉以轻心，因为它可以赋予所有的死尸以新的生命。本作中新加入了2个新的神兽、2块新的大陆和4个新的奇迹。



游戏名称 幽灵行动——尖峰战士
Ghost Recon：Advanced Warfighter

类型：动作　制作／发行：Grin
上市日期：2006年4月28日　推荐度：90



游戏除继承了该系列多人对战的优良传统外，还加入了更多的未来军事科技以达到吸引玩家的目的，比如“全能战士系统”等，将单兵作战能力提升到最高。

游戏名称 南北战争——第二次马纳萨斯战役
Take Command：Second Manassas

类型：即时策略　制作／发行：Mad Minute Games
上市日期：2006年4月29日　推荐度：85

新作的故事情节超过20个，并在尊重史实的基础上，新增了5个以美国国会图书馆的历史记录为基础的巨大的战场地图。与其前作的不同之处还包括增加了新的骑兵指令、步兵也可以相互掩护作战等。在游戏中，玩家可随时暂停游戏，浏览地图并制订、完善自己的战术策略。



三人评三国，谁言得汝心？三國志11纵横谈

■本刊游戏评论组 蓝星 生铁
特约评论嘉宾 赤军

编者按：《三国志11》发售也有一段时间了，照例应该在“锋利的盾”里说点什么。好，本期请到了两位光荣游戏的专家——大家熟悉的赤军和编辑部的蓝星，再加上乱入的三国游戏铁杆生铁，让他们3人来个无主题限定的谈话。废话不多说，在下这就退居幕后，请3位主角登台亮相吧！

蓝星：关于几条不合理设定的个人修改意见

《三国志11》中武将特技的设定可以说是亮点，一直以来，三国类游戏人物设定的难点就在于除了少数重点人物以外，其他人物基本是千人一面，比如说我们可清楚地区别关羽、张飞的不同，却很难区分于禁和乐进。本作加入特技设定后，使很多原来的二流将领的作用和特点都突出出来：乐进的“攻城”、于禁的“规律”都可在战场上发挥大作用；张辽、太史慈皆非弱将，两人各带10 000兵马有相当的杀伤力，但陈珪、陈登父子只需5000兵马，就能把他俩玩死，因为“言毒”特技实在太好用了。

特技的设定确实使相当数量的二流武将“焕发青春”，但这种设定也不是没有缺点。除去某些武将设定的特技不知所云外，每人最多一个特技的数量限制，使得一流武将的实力无法充分发挥。比如鲁肃的特技是“富豪”，这是有典可依的，“富豪”特技本身也有相当的作用，但却埋没了鲁肃在内政、外交、军事方面的诸多才能。这种例子还很多。最后的结论是，越是强将，被埋没的就越多。所以我考虑，特技设定是不是可设3个——计略、政略、军略各一个，每个武将最多在这3个方面各有一个特技，当然也可以一个没有，超强武将还可给一个隐藏特技（第四个），这样武将间的差距更能合理地拉开。

说完了特技说相性，玩惯了三国系列和野望系列的玩家都熟知这东西。三国系列中，相性值体系是0～149，150又归0的环状结构（野望中是0～99），下面给出主要君主的相性数值以备参考：董卓（1）、张角（7）、张鲁（15）、曹操（25）、司马懿（31）、孔融（43）、刘表（45）、刘焉（55）、孟获（60）、公孙瓒（65）、马腾（70）、刘备（75）、陶谦（82）、袁绍（101）、孙策（125）、袁术（140）、吕布（145）。相性体系光荣代代都在用，每代的改变很小，它有相当的合理性和简明性，直观地反映出曹操（25）和袁绍（101），刘表（45）和孙策（125）的尖锐对立，但刘备（75）和吕布（145）怎么说？他们之间勾勾搭搭夹缠不清，但要说尖锐对立则不合理。再举个例子，比如说袁绍手下的3个重要谋士——郭图（袁谭系）、逢纪（袁尚系）、田丰，我们可认为他们对袁绍基本忠诚（相性距袁绍不远），但此3者又互不相容，相性链的线性结构必使这3者中的一个无处安放。讲了这么多，实际上是说相性构架为环状结构的欠缺，在我看来，相性构造应该是球状结构，对比着足球想想就明白了，一





其实早在SFC超任版的《三国志Ⅳ》中，就已经有了伪3D的城池变换画面，图左为超任版《三国志Ⅳ》地图画面，图右为《三国志11》的地图画面，怎么样，果然是师出同门吧？

个势力集团（君主及其手下）就是足球上的五角形或六角形的皮子（它们有些互相接壤有些完全相对），这样上文提到的种种矛盾都能有较大缓解。重新搭建相性构架当然不是简单的事情，但为长远计，光荣是该出手的时候了。





左图为在世嘉MD主机《三国志列传——乱史群英》中的运粮车形象，右图为《三国志11》中的运粮车形象。只不过前者的运粮车只能给己方城市运粮而不能给部队运粮

有读者要说我吹毛求疵，其实不是这样。我也承认相性构架的合理性和简明性，在提出改进构想的同时，我多少有些醉翁之意不在酒，而主要讲的还是关于忠诚度的设定。攻略里已提到，义兄弟、配偶关系可忽略忠诚度（义兄弟、配偶在自己手下完全不用担心被挖角，在别人手下一挖就来），这是合情，但不一定合理。举个例子，比如我攻灭了吕布势力，完全不用招降吕布，只招降貂蝉就行，这样吕布放浪数月后会找到新君主仕官，由于吕布的功勋高，只要不与君主同城则基本是太守，这时我就出手挖角吕布，不但吕布是我的，他所在城的一切都是我的，诸位觉得这合理吗？没错，关二爷是千里单骑投奔大哥，可没听说他把曹操的城也带给了刘备，连曹操赏他的钱都没带……

其实上面提到的问题也好解决，对于义兄弟，当当事人没有一个是君主身份时，能否挖角成功可与忠诚度挂钩，不是100%成功就好。至于夫妻，可充分体现夫唱妇随，招降貂蝉时，貂蝉会说“如果俺们家奉先归降，我没说的”，大家哈哈一笑，问题就解决了。

细心看过这一部分的读者又提出问题了，为什么吕布出仕别人就会成为太守呢？仅仅因为他功勋高？没错，不能指定军团长和太守而默认以官衔最高者（武官官衔绝对优先于文官，无官衔则比功勋）任之。这一设定，不论对游戏性本身，还是对于历史事实，都很不合理。刘表算很宽仁的了，对于千里投奔的刘备也就只给了新野一个小县，不太可能把江夏、江陵交付刘备。刘备倒是把小沛让给了吕布，吕布调过头来就拿他的徐州。说这些只是在讲将城池交给亲信主理是基本常识，游戏中出现的曹操在袁绍手下当太守是现实中决不可能出现的。

要想改，就是两条：一条是可自主任命军团长和太守，电脑在作此任命时根据相性和忠诚度考虑；第二，太守投降敌人，城池根据地理位置决定归属。如果两个势力有接壤，那么连人带城投靠才有可能，城中的其他武将根据忠诚度和相性决定归属。

赤军：平板一块的三国时代

光荣SLG历代都有一个相当要命的缺点，那就是士兵数和人口数不挂钩，征兵不能说没上限，但那上限高得令人发指。野望系列里动不动全日本就能拉出数百万军队来，《三国志X》更离谱，一座城最多可征兵征得只剩1000人——老弱病残孕全都上阵，我不知道这样的军队还有虾米战斗力。

大概为怕再闹这种笑话，《三国志11》干脆来个绝户计，不设人口数了，于是士兵就像从兵舍里现养出来的（让我想起《黑客帝国》里巨大的、密密麻麻的人类培养槽。寒）。地图上那些农场呀、市场呀，全都是士兵在经营，收获完全充作军粮和将官的俸禄，老百姓分毫不取（也完全不取百姓分毫），由它自生自灭。这是一个没有人只有战争机器的世界。

《三国志11》还有搞笑的，就是设施建造再没有地域的区分。是呀，确实设置了不同类型的城市，但这些城市只在制造某些兵装时，费用可打八折，而完全不限制数量和质量。我就搞不懂，就算东吴的名工匠跑去陇西，就算能找到合适的木料和大群有经验的帮工，造出船来不下水试航，能保证运去黄河、长江上不翻船？更搞不懂的是，西北的良马运到江南，你哪里开辟那么多草场去养它，就算能勉强养活了，它怎能彻底适应了暖湿的气候，下崽速度还和在老家时候一样？所谓“南人操舟，北人骑马”，那不是南人、北人天生的，南方若不是多河流，北方若不是养马多，他们怎么也养不成这种习惯。再说了，就算北方养马多，也不是随便就能拉起几万几十万来的，要不中原王朝怎么总没有足够的骑兵去对抗草原游牧民族呢？

你也许要说了，游戏好玩就行，不必那么符合真实。确实，真实性太强的游戏也未必好玩，然而我上面说的这些，可不仅仅是从真实角度去考虑的，在游戏性方面，那也是不得不弥补的巨大漏洞。《三国志11》的这种设计，使得中国大地平板一块，毫无地域特色，从游戏者的角度来考虑，你从哪里起兵都没有区别。喜欢耍骑兵的朋友，照样可选择吴、会稽等地，也能拉起无

数铁骑来；喜欢打水战的朋友，选择北平、辽东也不错，这里没河，可是有海呀；喜欢玩人海战术的朋友，选择南中也不怕，城市虽然有兵力上限，但我拿下一座城池就可塞满它，永远不怕兵比人少喽。

将领有地域区别，吴将多会水战，并州、幽州的将领大多骑马是A级以上，不过没关系，在野武将是会乱蹿的，就算在职武将也可挖角，周瑜跑去陇西不会没有用武之地，吕布去了江东也不怕被人笑是旱鸭子。这样的游戏，还有虾米选择的乐趣可言？还有虾米战略战术的多样化可言？

除了缺乏地域的多样性，进而使得选择性降低外，真正三国时代的感觉也因此荡然无存了。诸葛亮征南中是困难，困难就困难在士兵难走、粮草难运，而并非困难在孟获拥有庞大的兵力。你若是诸葛亮，率领着六七万大军浩浩荡荡杀过去，然后看到孟获带着10万兵马来和你硬磕，你会是一种虾米感受？

大概因为征兵没有上限，又太容易了，所以《三国志11》更取消了原本很成功的伤兵和俘虏兵的设定。“伤敌一千，自损八百”本是难免的，但这1800人竟然是真的彻底消失了，连点渣都不剩，你就算单挑擒了敌将从而使得敌军全面崩溃，这些散兵也不会投降你。胜敌无法更强，多打仗的结果就是多死人。《后出师表》里说“刘繇、王朗，各据州郡……今岁不战，明年不征，使孙策坐大，遂并江东”，我要说，那孙策才不会坐大呢，小诸侯越是不打仗，钱粮兵马只有上升不会下降，你要对付他是难上加难啊。

生铁：从《三国志11》中能学到什么？

《三国志11》推出后，确实从外观上有焕然一新的表现，光荣创造的这个虚幻历史世界第一次以3D的形式出现了。

每代作品推出后，玩家们都会根据自己的好恶提出或褒或贬的意见。玩家们对光荣最通常的诟病是在“优点不能在下一代继承”和“每代都留一些有趣的特色在资料片上”等，玩家们把这些现象都归结为是一种对玩家没任何好处的商业行为。但笔者却希望大家不要总把注意力放在光荣公司这些举动的“商业性”上。我们应特别注意的是，其产品开发的规范性和延续性——这一点对于国内的开发人员来说，尤其需要注意。

如果你拿光荣《三国志》和其他三国题材策略游戏相比较，就容易看清一些东西。《三国群英传》出到第三代产品时，已失去了自己的方向，游戏权重失衡，更不要说那个短命的智冠《三国演义》系列和前导的《官渡》《赤壁》了。这样你再回过头看光荣的《三国志》，其产品线长达20年的开发历程，制作人换了一代又一代。但整个《三国志》系列的经验却得到了留存，风格在不断发展变化的同时又没有放弃格调的统一。而能做到这一点有多么难，其中的开发管理又有多么出色，这是否值得国内开发者和游戏者思考？如果光荣没有所谓的“商业头脑”，那么恐怕今天的历史迷们也无法享受到这么有趣的三国游戏了。

说回到《三国志11》上来。实际上《三国志11》是不能孤立起来谈的。对于这款产品在结构和内容设计上的取舍得失，前面两位专家已谈得很多了。而笔者玩过《三国志11》首要的感触，是一些细微处的设计，这些设计使我体会到了游戏带入感的乐趣。

这代作品中武将均有自己的特技，其中有一个特技名为“运搬”（中文版或许应改为“搬运”），具备这个特技的武将在率领运输部队时可增加移动力。实际上运粮官是负责军队后勤保障的非常重要的负责人，在三国历史上，很多著名的统帅和将领都曾肩负过这一重任，例如史书《三国志》中记载，在曹操击败袁绍，自身也元气大伤后，夏侯渊“督兖、豫、徐州军粮。时军食少，渊传馈相继，军以复振。”又如针对异民族的阎柔的“亲乌”特技、成公英的“亲羌”特技或臧霸的“威压”特技等，均与史实有所契合。史载广阳人阎柔“少没乌丸、鲜卑中，为其种所归信”，曹操平定河北后，阎柔确实为这些少数民族聚居地区的“和平解放”作出了很大的贡献。

再如《三国志11》中，甘宁的形象初看起来非常另类，仿佛是金庸小说中的人物。胸甲及所背宝剑上都悬有铃铛，这其实也是与史实相符的。史书载甘宁“少有气力，好游侠，招合轻薄少年，为之渠帅；群聚相随，挟持弓弩，负耗带铃，民闻铃声即知是宁。”再回过头看光荣的美工师为甘宁设计的造型，就另有一番滋味了。



游戏中再现了“决漳水淹邺城”的场面

最后再举个小例子。《三国志11》中，邺与平原之间有一道河，河边有一“堤坊”设施，这是怎么回事呢？《三国志》中记载，曹操攻打袁尚时，曾围攻邺城不下，于是“决漳水灌城，城中饿死者过半”。可见游戏中这条无名河道就是漳水了。在唐代时，大将郭子仪也曾在这里掘堤引漳河水淹邺城以攻叛军。游戏中还对于上百个魏晋时期的历史典故作了文字说明。可是现在回过头来看，在寓教于乐、在将历史细节真正融合并影响游戏的作用上，光荣的《三国志11》确实要高一些。我们应该更虚心些，应该看到我们与国外优秀公司在开发管理上的差距，这正是这篇短文所要表达的。

浅析即时战略游戏的思想流派

■北京 ix3

喜欢讨论游戏的玩家越来越多，游戏的内涵也常常成为大家讨论的对象。但对于即时战略游戏这一大受欢迎的游戏类型而言，一般的讨论都局限于战术上。从游戏的背景文化上来看，即时战略游戏就没有多少思想内涵吗？答案自然是否定的。RTS游戏自诞生以来，优秀作品层出不穷。但在笔者看来，最终在市场上占据主导地位的不外乎暴雪的“争霸”系列、西木头（现EA）的“C&C”系列、微软的“帝国”系列这三大家。在这里，笔者就简单分析一下上述三大家的风格究竟在思想意识上有些什么反映。至于这些体会和感受，我并不是从猜测开发者想法的角度上出发，而是仅凭我个人作为一个玩家的游戏体验上来说的。一家之言，欢迎指正。

古典的堕落
——暴雪的“争霸”系列

一直觉得，暴雪的游戏美学是古典的，暴雪的游戏也确实喜欢玩一些古典式的情节，从“暗黑”到“魔兽”，都建立在西方奇幻故事的基础上，并且把一切背景都弄得煞有其事似的正经，就如同其音乐，总是有一种大气辉煌的基调。如果暴雪完全继承古典精神的话，那么游戏的剧情也不外乎正义战胜邪恶这一套，而暴雪似乎也一直在这么做。《星际争霸》第三章里人神联合消灭了母虫，“魔兽”里三族联合消灭了多特蒙德，都带着可歌可泣的牺牲精神。想当年，笔者还曾被“星际”的故事感动过。

但这些就是故事的全部吗？当我们玩了《母巢之战》《冰封王座》后，就感到自己先前误解了暴雪所要表达的东西。统观“星际”和“魔兽”的主剧情，可用一个短语来形容——堕落史。从本质上来讲，暴雪讲的乃是：一个人由于不可测命运而变得不再是“人”，从光明堕入黑暗，最终却掌握了最高权力，成为主宰。具体来说，“星际”的Kerrigan从人类变成虫族女皇，魔兽是阿尔萨斯由人变成不死族，两者最终都凭着野蛮与狡猾获得了胜利。



《冰封王座》的官方海报中，阿尔萨斯的大头像与当年《母巢之战》海报上的Kerrigan有异曲同工之妙

暴雪的世界观，表面看是光辉的，其骨头里却相当阴暗。因为有了以上的主线剧情，所以“正义战胜邪恶”的部分分支反而变得有些反讽意义。那些正义神圣的种族在打败一个大的邪恶势力之后，在随后都相对地失败了。尤其是被Kerrigan玩弄于股掌的Protoss，高贵变成了蠢笨。再想一想“暗黑2”的起始剧情，不能不说暴雪这样做是有传统的。从宏观来看，“星际”和“魔兽”都表现了一个世界的变化过程。两款资料片以前的剧情都是古典意义的，种族立场和善恶都分明，它表现了在强大邪恶力量侵入时，人们为了正义和种族生存而战，并最终取得胜利的故事；而到了资料篇，最大的邪恶被消灭之后，世界却再也回不到原来的样子，人们也不再为以前的光荣理想而战，战斗只是为了自身利益，保留古代美德的人适应不了新形势而变得愚蠢，而在前面由于黑暗入侵而堕落的家伙却如鱼得水。

这是一个“丧失信仰而获得权利”的现代寓言，正义的人因为信仰而变得僵化，而由于种种原因发生“变异”的人却适应了灾难后的世界，但此时他们都变得自私无情。

现代的理性与冷酷
——《帝国时代》

当我们从暴雪的古典世界出来，可看到《帝国时代》高

举的现代思想。这类游戏的立意高远，企图在游戏里概括人类的灿烂文明，这种宏大也是其最突出的特点，它是人类历史的一个缩影，而这其中的关键就是它究竟用了一种什么样的眼光。

这是一种现代西方式的世界观，并且与很多西方世界史（如全球通史）的说法是大体一致的。为什么说这是现代的？原因在于，虽然其剧情中并不缺乏善意，但其在根本上，是一种以一元进化论为最高指针并且充满西方中心论的世界观。具体到游戏上来，这款游戏对着“进化”有着孜孜不倦的追求，升级项目是RTS中最多的，从经济、文化到军事无所不包。值得注意的是，游戏把人类的文明成果都带进来了，这常常是此类游戏的炫耀之处。但我们不能忘记，这款游戏是以军事胜利为归宿的，这是否意味着，人类的文化成果都被其从军事角度来看待了呢？

进一步说，《帝国时代》潜藏的世界观就是，人类的生存是以民族来体现，而生存就是一场进化的斗争，谁进化得快进化得好，谁就能生存下去。而其他文化如宗教等，只是一种工具。所以不管基督教、伊斯兰教、佛教、道教有多么不同，效果都一样：造出


《帝国时代》的进化史也就是一部征战史

修道院，生产牧师，招降敌方——从这就可看出，《帝国时代》的世界观是一种对世界平面化功利化的理解。再说到西方中心论，这一点恐怕没什么人异议，尤其搞笑的是，在历史上对西方人造成过重大威胁的民族（像匈奴等），在游戏中总是特别厉害……

后现代的荒谬存在

——《命令与征服》

在所玩过的RTS游戏中，《命令与征服》系列总是给我一种奇特的感觉。Westwood真正震撼我的是那款不成功的《泰伯利亚之日》，从那时起，C&C在“坦克大战”背后的一面才被我发觉。

现在的游戏都喜欢把玩“世界末日”的剧情，却很少让人有所触动。《泰伯利亚之日》真的让笔者有这种体会，原因可能就在于游戏中对世界的细节描绘。与暴雪对比来看，“星际”战斗地图上的东西都追求“有用”，我们看不到多少与战斗无关的东西，而在《泰伯利亚之日》中，各地的民居、工业设施、生活设施从不缺少。地图从游戏性的角度上来看不算很好，却描绘到了细节，让我们看到一个满目疮痍的地球。尤其令我感叹的是，其他电影或游戏中，“世界末日”大多被制止了，而这里却实实在在做了出来（NOD结局电影）。Westwood算不上很写实，但我们却不能不说，这是一家对现实最为关注的游戏公司，C&C在剧情上是对现实世界的创造性虚构，最能暗示出其思想独特之处的，是其摇滚风格的配乐。RTS游戏为了突出宏伟气势，往往爱使用冠冕堂皇的交响乐，但C&C的世界与其摇滚配乐一样具有颠覆性。它不像暴雪那么充满个人英雄主义情结，要说英雄气质，C&C系列中最多只有一个能算——Kane，他却是邪恶的。反过来，正义一方不让人感到有什么意思，Kane却又“代表”第三世界，并且充满了正义方所不具备的宗教感。尤其夸张的是，Westwood大胆地将世界地图让两派随意瓜分，几乎没哪个大国是完整的，不知全球各地的玩家看到自己国家被划分到某一块时作何感想。


给我们留下深刻印象的尤里

Westwood的游戏世界里往往环境极其恶劣，坏人超出想象，让人有命如蝼蚁之感。但奇特之处在于，游戏反而带给人一种爽快感。对比一下“魔兽”里阿尔萨斯杀人、“红警2”里尤里“回收”人体的感觉，按理说后者更加惨无人道，可反而带来了一种搞笑的快感。有时会觉得，C&C系列的剧情曲线反映了人类20世纪的历史，狂热的领袖崇拜（Kane）、工业化自动化的人口灭绝（Cabel）、精神控制（Yuri，注意其是通过现代传媒技术进行的，相似的是NOD）、两大军事集团穷兵黩武的对峙。与此同时，自然环境在恶化（泰伯利亚矿似乎是人类对资源无尽需求的隐喻）。C&C的世界是恐怖的，但Westwood却用游戏的手法让人娱乐其中，这不能不说是一种后现代的“娱乐”趣味。

到了最后，似乎Westwood甚至表现出了对本国政治的不信任，在《尤里的复仇》开头，“美国总统”要分一半地球给尤里——我觉得Westwood根本是对政治式的宏大叙事方式抱怀疑或反感态度，甚至，它可能对现实的一切都是怀疑的。后来那部在国内遭禁的《将军》的出现，似乎意味着C&C系列特立独行风格的终结。也许，当我们永远只能看到“主旋律”般的游戏叙事风格时，才会怀念当年Westwood的特别之处。

3种RTS游戏，代表了古典、现代、后现代的3种思想风格。不知道在屏幕外的你，喜欢的是哪一种？

古墓丽影——传说

LARA CROFT TOMB RAIDER LEGEND

■品游轩 苹果熟了 大漠奇侠

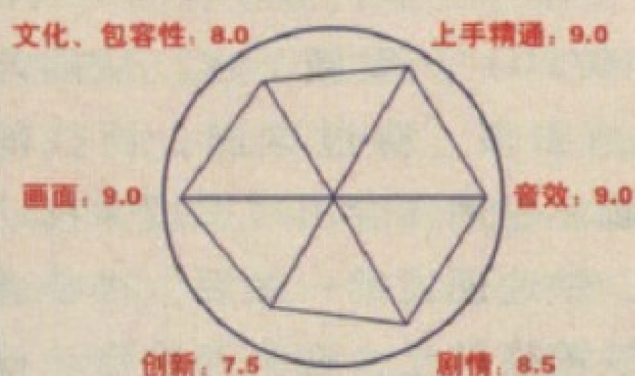
整整三年之后，劳拉再次归来。三年前，Eidos Interactive剥夺了Core Design的开发权，将游戏交给旗下的美国开发公司Crystal Dynamics进行制作。在批评Core Design不思进取之后，人们反而担心新的《古墓丽影》会产生太大的变化，或她的口味会变得不怎么“英国”。这些担心如今看来是多余的，《古墓丽影——传说》在欧洲，特别是在它传统Fans的聚集地英国和德国的销量都令人满意。甚至连媒体都不再那么苛刻，许多有影响力的游戏杂志和网站甚至给出了9分的高分。

人们其实并不讨厌她，当看到饱满的剧情、丰富有趣的人物对话时，他们也许更多的是一种释然——那个英国人还是那个英国人，原汁原味。而在前一代中被人诟病的操作和剧情已消失，劳拉重新活在多姿多彩的探险中。你可能觉得是劳拉之父Toby Gard的回归造就了这一切，但种种迹象表明，作为顾问，他所参与的工作很有限，而Crystal Dynamics的才华是值得赞许的。

虚拟世界需要什么样的劳拉？经历了曲折，也许大家看得更清楚。

精品 总评 8.7

制作	Crystal Dynamics
发行	Eidos Interactive
载体	DVD×1
类型	动作冒险
语言	英文
环境	Windows 2000/XP



配置要求
CPU：Pentium4 1.8GHz
内存：512MB
显卡：64MB以上显卡
硬盘：7.2GB

第一关 玻利维亚 Bolivia-Tiwanaku

主任务：寻找Tiwanaku的远古石祭坛。

奖励：1金、5银、10铜。

玻利维亚的群山，劳拉冒险的又一处圣地。这是她的助手Zip和Alister难以理解的，她为什么要到这个地方来，只


多利用“！”提示可以事半功倍

是为了练习攀岩？好吧，Alister，"我来这里见Tiwanaku，一位有趣的前印加人，而今就在这座废墟里。"劳拉说。她的朋友Anaya刚来过电话，有传闻说这里隐藏着一个华丽的古代祭坛，而这正是劳拉最近寻找的东西。

攀岩上到小山谷后，在左侧岩石后面找到BR（1/10）。然后跳过断桥来到右侧，在前方角落找到BR（2/10）。下水游到瀑布另一边爬到高处。把堵住去路的巨石推下，跳到前面高台上。爬上旁边的藤蔓，再借助另一根藤蔓跳到右侧的地面上。在边缘向前跳起，在空中抓住藤蔓，向左转身，荡近侧后方的洞口，沿路到山洞尽头找到SR（1/5）。从前方出口跳下去，右转穿出瀑布后的洞口。跳到对面平台，攀住墙壁上的石缝向左一直移动（练习E键加速），到尽头跳到这个瀑布洞口的正上方。顺着流水往上走，注意躲避滚下的巨石，跳起依次抓住头上的两根长杆，荡至前方攀住壁沿，往右跳到另一侧壁沿。上面会出现一个巡逻的敌人，待他转身上去拔枪干掉他。往前，在出现提示画面处，先找到左侧水边的BR（3/10），然后借助枯树爬上右后方平

基本控制

W、A、S、D/方向键： 角色移动，鼠标为控制视角。

空格/鼠标右键： 跳跃，游泳时是浮出水面。

Shift： 慢走，潜行。

E： 互动键/加速键（如捡枪、推箱子、使用望远镜时寻找解谜点等互动；使攀绳的速度、游泳的速度更快等）。

F： 蹲下，攀住边缘时为松手落下，游泳时是潜入水底。

Q： 使用或收回磁性钩索。

K： 投掷物品（点燃并扔出照明棒，扔手雷等）。

Z： 切换至瞄准视角。

G： 拔枪，控制电磁枪时为吸附物体。

H/鼠标左键： 射击。

Tab： 打开PDA查看信息。

End： 武器切换。

Home： 使用急救包。

Delete： 打开或关闭胸灯。

Page Down： 使用望远镜。

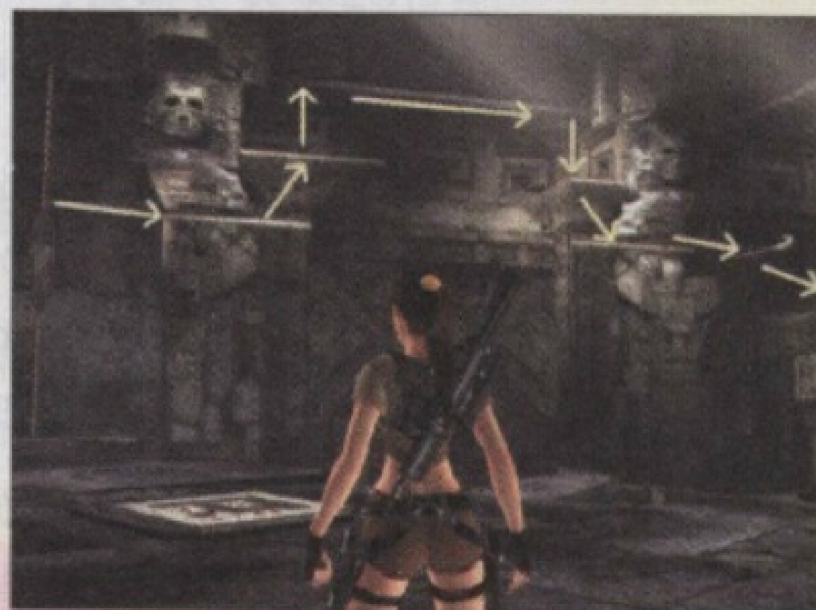


台，推下巨石压住枯树。下去，从枯树左侧石头上跳起抓住枯树枝，360°回旋跳上前方土台。再往前会看见一个圆形巨石挡住了去路，用磁性钩索拉倒巨石，往前干掉里面的两个敌人（此处可随意开枪，也可潜行，然后用钩索拽过来一个干掉，再解决另一个）。这里又是一个有瀑布的地方，抓住瀑布后的壁沿，往左移跳到身后的横杆上，跳抓墙壁上的石缝移到另一侧，跳到对面平台。跳起抓住藤蔓跳到瀑布另一侧，在左侧高处被瀑布挡住的凹间里找到BR（4/10）。在瀑布所在的平台，通过两根横杆跳到对面的废墟。干掉突然出现的敌人，往前跳过断崖，并迅速放出钩索钩住高处发光的圆形图腾，抓紧绳索荡过去，在转弯处找到BR（5/10，放出钩索拉下来）。前面山谷间出现一座庙宇，"她很美不是么？我又一次被陶醉了。"劳拉动情地说，"可是却有血腥的旅行者来侵扰她。"望远镜里，大批敌人乘坐直升机和吉普车奔涌而来。

首先利用山坡的滚石砸死几个敌人（对有惊叹号的位置开枪），然后下去和敌人逐个周旋。在斜坡下的角落找到BR（6/10），接着从左侧上山，荡过断崖，断崖左前方的角落里藏着BR（7/10）。与敌人首次遭遇时，可打倒石柱压死几人，然后就是硬碰硬的遭遇战了。干掉他们后，沿着青石台阶而上。中途跳到左边，用枪打碎石龛，找到SR（2/5），进入神庙废墟。用钩索配合跳过下面有钉坑的地板，在拐弯处左边的角落里找到BR（8/10）。拐弯后发现几根铁锁链，利用其中的两根爬上高处（必须按E键爬得快些，才能反跳回第一根绳子的高处），通过高处石壁中的孔洞，从洞口的铁链下去。前面通道已崩塌了，从那儿的水坑中潜入，中途会看到换气口，从那里爬上去，找



跷跷板游戏，要保证跳到翘起的最高处



从这一侧墙壁到达打开的门

到BR（9/10），重新下水，从前方光亮处游出来，穿过这里。再往前走，走廊左右两侧会出现有规律移动的石壁，快速通过第一处后，推着通道中的铁箱往前走，在有两块移动石壁处，推过第一处，将箱子卡在第二处，安全通过这里。

击毙一头金钱豹来到庙宇的中央

进阶操作

攀爬： 攀住壁檐时，如果画面中出现黄色的小手图标，则代表此处难以抓牢，应马上按住E键双手攀住，否则将跌落下去。

钩索： 钩索有多种用法，基本用法是钩住高处将自己荡至对面。此外还可取得远处的各种奖励（一般也只能用钩索获得）。某些时候需要将物品拉近自己，或借力将小筏子拉到远处。

枪械： 劳拉只能同时使用一种重型武器，在身上有某种武器时（初始配置的手枪除外），如果地面上有敌人身上掉落的同类武器，按E键可捡起子弹，但不能捡起其它武器的子弹。

近战： 有三种实用的战法——战斗时一边开枪一边冲到敌人面前按空格键，会出现子弹时间模式，可更精确地消灭敌人；战斗时一边开枪一边冲到敌人面前按F键，可将对方一脚踹飞到天上，趁机射杀敌人；在近战时还可用钩索将敌人钩倒，然后解决掉他。


把左侧一块浅色的石头推进墙内


利用石柱和敌人捉迷藏


注意右下角的图标，它表示玩家要快速行动

大厅。这里的地面上有呈品字形排列的三块方形地砖，而旁边的下层有一条长长的石板。先推动一角的一个铁箱压住其中一块地砖，然后下到大厅中部的底层。这里有两个箱子，拉动一个压在“岩石翘翘板”向下倾斜的一端，然后从下斜的一端跑跳，刚好落在翘翘板的最高处，将另一侧的箱子弹到上层去。如法炮制，最后将三块方形地砖都用箱子压住后，正前方的巨大石门就会缓缓升起。此时，可去拿大厅入口右侧角落里的BR（10/10），然后重新打量三个箱子，挪开最靠近出口大门的箱子，大门会缓缓降下。此时让劳拉踩上这块地砖，门又会升起来，在门升起约一半时开枪把左右其中的一个箱子打得离开地砖，出口的大门就会卡在一半的地方。现在，从入口一边左侧的角落爬到高处，跳抓到石缝来到大厅对面，从门旁边的石缝跳到大门上，爬到高处，取得本关的GR（1/1）。注意，大厅右侧的中部平台上有SR（3/5），可从出口石门处跳过去取得。进入出口石门内，脚下的地板马上就有些不对劲了。速度要快！首先一个前滚翻躲过转动的刀刃，然后跃起躲过墙壁上的机关（按箭头提示按下方向键，不要按其它键，也不要提早连按该键）。脱离危险地段后，前面是一个深坑，坑中有五根荆棘木架。站在高处先打死下面的金钱豹，然后跳下去，打开胸灯，找到一处颜色有异的岩石，把它推进去，可找到先前躲避机关时看到的SR（4/5）。回到高处，跳起抓住第一根荆棘木架上的横杆，木架会转动90度，然后回旋荡起抓住前面木架上的横杆，通过三处木架，再攀着墙壁上的石檐前进，中途跳进墙壁上的小洞，取得SR（5/5）。返回，跳进高处的出口。穿过长长的过道，前面出现一座吊桥，桥那边似乎正是劳拉寻找的祭坛。看到这似曾相识的场景，劳拉的记忆又回到了儿时。喜马拉雅山空难的阴影一直埋藏在劳拉的心里。其实并不像别人认为的那样——除了她自己，她的母亲和所有机组人员全部遇难了。事实上，她和母亲一起幸存了下来，她们在山里寻找火种，却发现了一处和眼前一模一样的祭坛。好奇的劳拉不小心触碰了祭坛上形状怪异的“机关”，不想激活了祭坛，打开了一个神秘的石圈。母亲为了保护劳拉，坚决不让她靠近石圈半步，而劳拉只听到母亲的喃喃自语：“你是谁？你说我的女儿怎么了？”“不！”母亲一声惊呼，拔出了那启动祭坛的机关，一阵眩目的绿光过后，母亲消失了……这就是真相。可现在这群人在祭坛找什么？James Rutland，那个似乎想和她谈判的人，拿出一块碎片——这正是那个怪异机关的一部分。“重要的不是在哪找到的它，而是它用来做什么。”Rutland说，“Amanda说过你很马虎。”

“Amanda？Amanda已经死了！而你又怎么知道Paraiso？”劳拉疑惑地问。但Rutland似乎只是在这里留下谜团，他的直升机开始疯狂开火。劳拉迅速跳过摇摇欲坠的吊桥，来到祭坛前。这里有一场大战，要善于利用祭坛的掩护和近身格斗干掉对手。“你是对的，父亲。它的确不止一处。”劳拉抚摸着祭坛，若有所思。回到家里，劳拉和助手们查清了Rutland的底细，似乎应该去秘鲁跑一趟了——除了一打尸体，在玻利维亚没有什么进展。“那么，谁是Amanda？”Alister不合时宜地问。劳拉没有回答。“Amanda就在那伙人里面，我要弄明白为什么。”她这样想。



第二关 秘鲁
Peru-Return to Paraiso

主任务： 调查第二处Tiwanaku废墟。

次任务： 1.在Paraiso广场与Anaya见面；2.逃出小镇的埋伏圈；3.赶上Anaya；4.在倒塌的废墟中寻找线索；5.回到地面救出Anaya。

奖励： 1金、5银、8铜。



尽管有些破败，这座秘鲁小镇依旧处处流露出典型的南美风情。看见劳拉这样的不速之客，人们似乎害怕些什么，纷纷关门闭户。这似乎不是好客的秘鲁人的习惯啊！

沿着街道往前走，在练习用的假人处右转，攀上房后低矮的木棚，爬上屋顶。向前跑跳，迅速放出钩索，荡至对面屋顶。



手雷在这个街区可以大显身手



石球要拖到这个位置

向左跳到下一个屋顶，可看到下面院子里有BR（1/8）。利用一旁的箱子跳出小院，左转到达小镇中央的广场。广场中有座英雄策马的雕像，雕像旁停着一部黄色吉普。Anaya悠闲地倚在车身上，看来是等待了许久。劳拉和Anaya刚聊了几句，一部军用卡车就载着满车士兵冲进了广场。劳拉吩咐Anaya开车先走，自己殿后。借助能掩护的地方还击这些从四面八方涌出的敌人，特别要善于瞄准汽车油箱和四处散置的炸药桶射击，可快速消灭敌人。干掉敌人后，找到广场入口左侧角落里的BR（2/8）。再利用汽车旁的货亭爬上高处，找到BR（2/8）高处的BR（3/8）。爬上广场上的旗杆，跳上旁边的阳台，踢开门找到SR（1/2）。在旁边建筑物的二楼走廊上扔出钩索，钩住电线后荡至对面的小楼阳台。穿过房间（桌上有一些手雷），房间的另一边通往后面的街区，别急着出去，外面有很多敌人。可用射程远的狙击步枪后干掉他们，也可用手雷解决战斗（按K键扔出，注意按键的长短）。下去后，在附近收集弹药和急救包。拐过弯没走几步，有一部军用越野车开过来，后面的货箱里有一挺威力颇大的机枪，用手雷干掉机枪手后夺过机枪，痛快淋漓地向周边的敌人扫射。消灭所有敌人后，在越野车附近的屋后找到BR（4/8）。好了，可去越野车一旁的路尽头开摩托了。风驰电掣般地朝着Anaya离去的方向追去，路上一定要快，否则可能会赶不上Anaya的车。沿路不但要小心复杂的地形，还要应付同样骑着摩托的追兵（驾车时开枪，最好接近敌人时射击，命中率高）。穿过几乎要烧塌的大桥后，劳拉追上了几辆卡车，躲开车上扔下的

花式动作

下面列出的是不完全版的花式动作，作为一个传统，在游戏中你可使出很多华而不实的动作。不管怎么说，它很有观赏性。

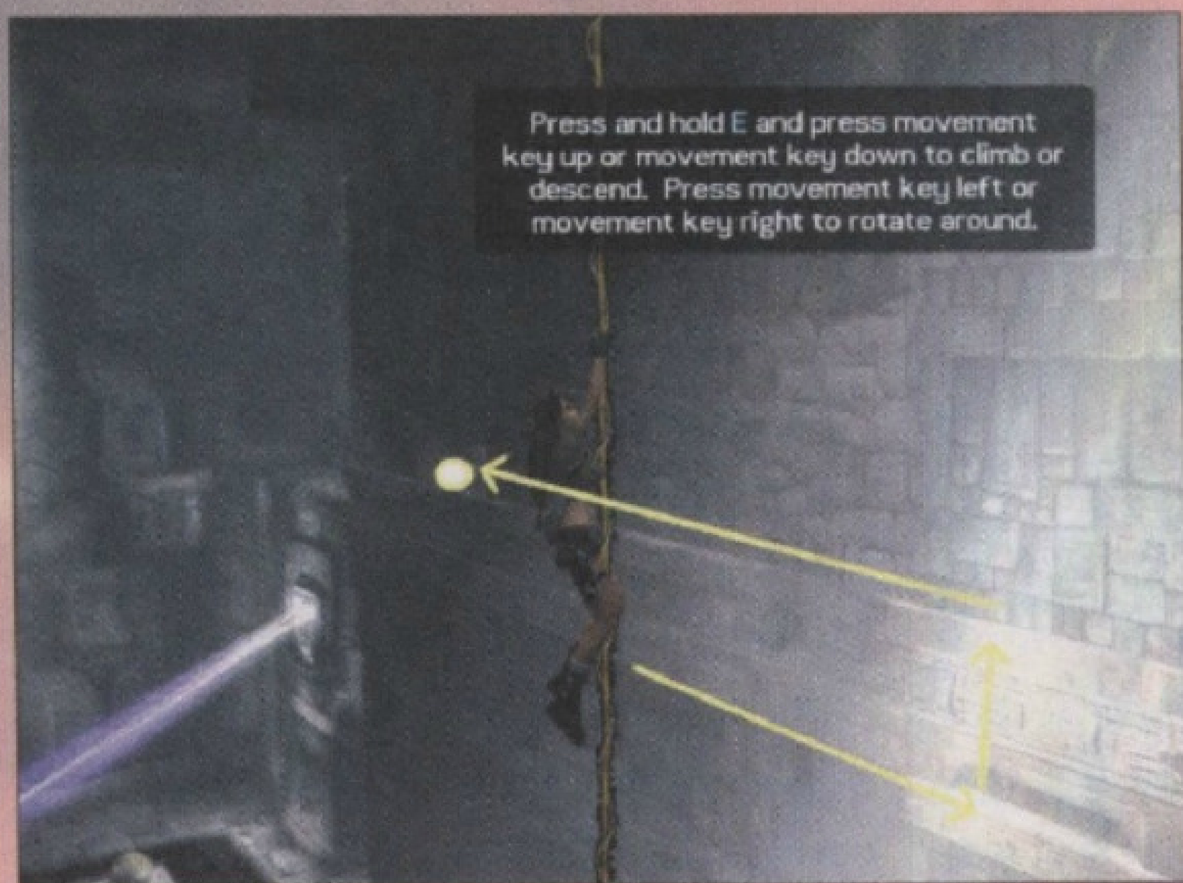
方向键+双击空格： 快速连按空格键可让劳拉作出团身前空翻。

方向键+F： 前滚翻，可通过落下的大门或某些低矮入口。如果按住方向键时连按F键，劳拉作出滚翻动作后会接一套连续的空翻和侧空翻动作，最后稳稳落地（成功后会得到Zip的夸奖）。

方向键+连续点击空格： 类似方向键+F键的华丽空翻。

方向“上”+空格： 当攀在某处边缘时，按住方向之后再按住空格键不放，可让劳拉倒立翻上平台。

方向键+F+空格： 高台跳水，老玩家一定觉得很亲切。



第四个石球藏在这里

杂物，把摩托开上左侧那辆卡车。最后，从卡车上飞身跃下，跳进Anaya的黄色吉普中。

她们来到了当年Amanda死去的现场。这是劳拉心头永远的痛，她曾坚定地认为Amanda死了，可现在却不这么认为。"我们发掘过去，是为了理解过去。"劳拉突然说。"可我是个工程师。我建设未来，而不是踯躅于过去。"Anaya回答道。"有一天你会理解的……"劳拉说着，她的思绪早已回到过去……

重新开始时，绳子断了。点燃照明棒指引道路，寻找Amanda。没走几步前面有巨石崩塌阻塞了去路，从旁边的一条支路猫腰爬过去，发现了Eva的尸体。把一个大箱子拖到一根横置的长矛下方，爬上箱子，跳起抓住长矛回旋跳到对面石台上，转身找到BR（5/8），然后跳起抓住左侧的石缝，跳离这里。跳下一层，经过男尸找到被困在铁栅栏后面的Kent。挪动此处的一个大石球到合适位置，抓住穹顶上悬下的绳索，荡至高层，然后跳到Kent的所在地。Kent似乎急于逃命，他没理会劳拉，径直往洞窟深处逃去，哪知道里面猛地蹿出一只庞大的怪物，顷刻间将Kent变作美食。劳拉掉头就跑（右下角出现图标时迅速控制劳拉跳过巨石障碍）。不知道跑了多远，怪物似乎没追过来了。劳拉也发现自己跑到了一处暂时可容身的空间。稍加歇息后，推动角落平台上的石球掉落下来，并继续将球推到前面的雕花石板处，启动机关，石壁上就会出现新的平台。回到刚才石球原本存在的平台上，朝前跳离此处。发现隔壁的通道里Amanda也在逃命，只是中间有铁栅栏隔离着，两人无法会合，而其他人全都死了。注意，在此房间上层角落里有BR（6/8）。当劳拉跑到洞窟的深处时，Amanda早已在此，她试图撬动石门上的宝石开门，可这时怪物也呼啸着向劳拉扑来。Amanda情急之中拔出宝石，一阵蓝光闪过，怪物竟如同烟雾一般消失了。但洞窟里此刻也发出了隆隆的震动声，洞窟开始坍塌了，两人开始逃命。跑在后面的Amanda不幸被巨石压住了脚，动弹不得。劳拉无法救她，而这时洞里开始积水了，望着Amanda绝望的眼神，劳拉也没有办法救她，只能留下


这样就可以打开GR的隐藏处

匆匆一瞥，在氧气耗尽前自己逃脱了……劳拉努力将思绪调回到现在，过去曾到过的洞窟如今已大不一样了。下到底层后首先在箱子后面和一旁破屋中找到BR（7/8）和BR（8/8）。从角落的水潭下潜，途中经过数次浮起换气，最终游进了当年Amanda被困的地方。从这个满是积水的大厅潜下去，依次拔起水底四周的四个蓝宝石机关，积水得以排空（在一个机关的上面潜下，打开一个机关后，立刻向第二个游去，并按E键加速。同理拔起四个机关，可不用中途换气）。


沿这一路线原路返回

劳拉仔细寻找，发现了当年Amanda的一只鞋子。但奇怪的是，除此之外就没有其它遗物了。"真难以想象她竟然可以逃生。"劳拉环顾四周，找不到答案。在大厅角落找到SR（2/2），然后进入破损的石门。这里树立着一块关于Tiwanaku女王的事迹板。"一个出身卑微的年轻人最终成为英明的君主，她的身边总有一位巫师朋友的帮助，她的神奇来自

其它提示

存档： 和游戏机的存盘方式相同，只有到达特定的存档点（画面右下角会有提示）存档才会有效。

奖励： 游戏的每关中都隐藏了许多奖励（Rewards），分为金、银、铜三种。奖励拿得越多就能开启游戏中越多的隐藏选项，甚至可使用隐藏角色Amanda。在本文中，我们简称为GR、SR和BR。

操作： 由于操作的改变，"传说"在游戏机上是以摇杆控制方向的，因此这对一向以"精确控制"为特色的《古墓丽影》系列来说并不显得更容易控制，我们不建议玩家用手柄来进行游戏。

过场： 游戏中想跳过过场动画，需要按Esc键退到暂停菜单，再选"Skip Cinematic"。

秘技： 这可能是最好玩的一个秘技——在以时间挑战模式下完成尼泊尔关卡后，按住退格键+数字键9可将王者之剑作为武器；在以时间挑战模式下完成最后一关后，按住退格键+数字键0可使用搜魂者（Soul Reaver）作为武器。后者正是Crystal Dynamics的名作《凯恩的遗产》系列中，Kain和Raziel都曾持有的蛇形宝剑。



一柄魔杖或一把宝剑。后来她升了天堂。”劳拉不禁评论道，“每个文明都流传着类似的传说。”

往前走，途中两次利用钩索挂住半空中闪光的图腾前进，走到由巨石拼成的石桥处，一些石头崩塌了，劳拉敏捷地跳到旁边的石壁上，按箭头提示操作，最后攀住石壁进入了一个大厅。大厅进口处左边有一立柱，上面顶着一个巨大的石球。抛出钩索挂住石柱，猛地一拉，石柱坍塌了，石球也滚了下来。推着石球往前走，可看到大厅中央有一尊石犬雕像，雕像周围呈品字形分布着三个深坑。将此球推至右边的坑里，右侧的石壁会活动，两列石梯显露了出来，爬到最上面去，可将上面的一个石球推出来，扔到下层。加上地面原本就有的一个石球，将三个石球都滚入深坑，两束蓝光通过石犬雕像折射到正前方墙壁上人脸塑像的眼里，机关打开了。劳拉爬上石犬正对的石梯，一个秘室出现了。在神秘的女王雕像前供奉着石化的神剑，劳拉拿起旁边残损的部分，忽然记起她曾在早稻田大学见过残缺的那部分……

离开秘室，在秘室门口往左去，沿着周边的石檐和高台前进，往出口而去。在这途中抓住一根摆荡的绳索，从这里向左侧高处看去，可看到那里似乎有隐藏的洞口。荡起，跳到前方去抓住残损的墙壁，左移进入洞口，发现这里面还有一个石球，推动石球滚下斜坡，让它撞碎墙壁落到大厅里。劳拉再次回到地面，将此球挪到地上的第四个坑中，奇迹发生了：石犬雕像的基座升了起来，埋藏在其中的GR（1/1）出现了。取得隐藏宝藏后，沿刚才的路朝来时的入口返回。途中有少量敌人会给劳拉带来点小麻烦。顺着绳索爬出地面后，发现外面有一群敌人在等候着她。干掉底层所有的人，再打死试图破坏Anaya汽车的敌人，上去和她会合。

第三关 日本
Japan-Meeting with Takamoto

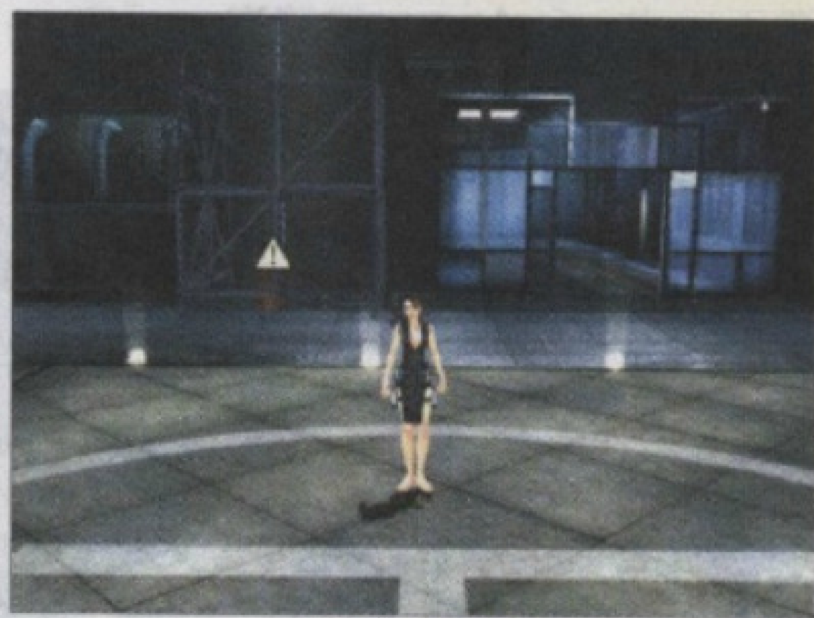
主任务：获得Takamoto的神剑碎片。

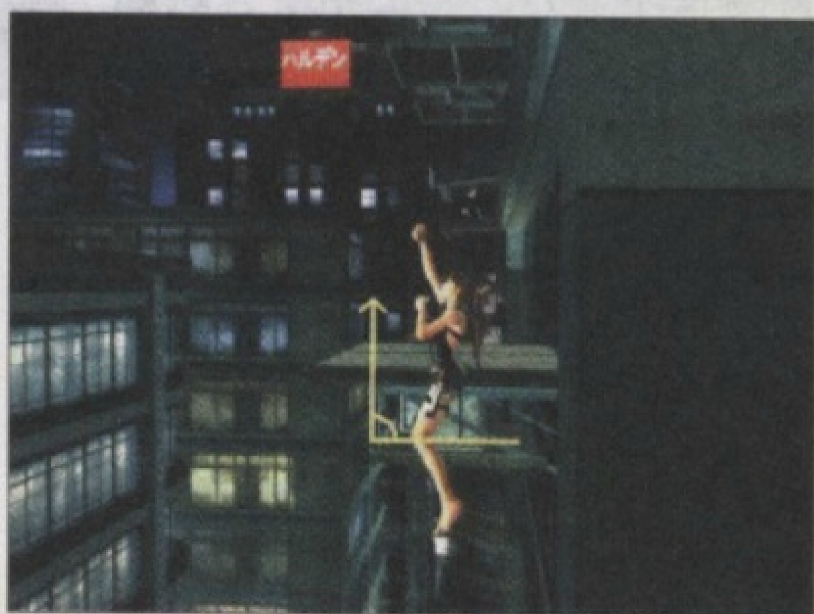
次任务：1.询问Nishimura办公室的位置；2.和Nishimura见面；3.在Party上和Takamoto面谈；4.上到Nishimura大楼的屋顶；5.找路去向Takamoto大楼；6.追踪Takamoto；7.去Takamoto大楼的顶层。

奖励：1金、4银、6铜。

和神剑碎片的持有者——Shogo Takamoto的谈判进展很不顺利。Takamoto不想和劳拉单独见面，他希望去隔街相望的Toru Nishimura的办公室相见。“难道他不知道Toru Nishimura是我们的朋友？”劳拉对此行成竹在胸。坐电梯进入大厦的30层，里面在开小型Party。向吧台伙计问路，然后转身往左侧走去，拐弯进入Nishimura的办公室。Nishimura为求自保，显然不愿提供太多的帮助。出门后发现舞池里面的红男绿女们正四散而逃，Takamoto和他的打手出现了。显然，对于劳拉称他为偷走神剑碎片的贼，Takamoto十分恼怒，于是战斗打响了。

打败敌人后，劳拉得到Nishimura给的一张电梯IC钥匙。进入电梯上到房顶，出门打爆门口的一个油桶，从后面贴墙的水管爬上去，在屋顶最高处找到BR（1/6）。使用钩索挂住房顶的玻璃气窗用力拉开，跳下去。在屋内角落和纸箱里可找到BR（2/6）以及SR（1/4）。驾驶屋内的摩托车出门，右转越过吊桥，途中跳起抓住半空中的绳索荡至对面，


将这里打爆


这里的动作远比看上去要简单

落地后迅速躲开爆炸的瓦斯罐（按箭头提示操作即可）。在左侧脚手架的尽头找到BR（3/6），然后沿着一长串木制踏板走过去，在尽头的斜拉钢索处滑到对面去，扔出钩索拉动活动平台前后摇晃，待平台靠近自己时跳上去，再钩住上方的照明灯灯头，待自己悬在空中时转身90度，荡至另一个平台。连续通过三处这样的平台

后，跳入大厦的空中花园，干掉这里的守卫进入楼内。

进入建筑后，先从楼梯向下走，在底层纸箱子后有BR（4/6）。返回，从楼梯向上到顶，在有豁口的扶手处上管子，爬墙反跳到水管上，打碎尽头的箱子找到SR（2/4）。最后，从二楼的证券公司入口进去。干掉一群守敌，然后使用望远镜扫视中央的大屏幕，得到需要的信息。此时，可在大厅一旁小房间的箱子里找到BR（5/6），在机房二楼左侧柜子内（用枪打开或用脚踢开）找到SR（3/4）。此后扔出钩索钩住大屏幕中央的T字徽标，将屏幕拉至倾斜，再开枪打掉屏幕左右上角的挂钩，屏幕轰然倒下。攀住屏幕跳上去，回到楼外。出门往左爬水管上去，用钩索拉倒室外的广告架，然后继续前进，此后一段行程还要利用广告架的转动往上攀爬，注意有些水管上也不能久候，否则会脱落。历经千辛万苦后，终于来到了大厦的顶层。大厦顶层陈列着许多文物，也驻守着许多敌人。干掉一些敌人后，在二楼角落可找到BR（6/6），在文物陈列处左侧一小门内的箱子里有SR（4/4）。之后进入监控室，可在控制台的监视器上察看顶层一些房间的情况。前面的走廊里似乎有些蹊跷，在监控室里打开墙壁上的灭火喷淋装置，可让走廊里的红外线现身。这里的墙壁上还有很危险的自动机枪，因此应将监控室外陈列的圆球滚下来，推着它挡住机枪通过红外线区。沿走廊进入悬挂着一条龙的房间。站在龙尾处扔出钩索钩住龙腹，将龙拉动使它前后摆动，最后


打掉两侧的挂钩

龙头会撞破夹层的走廊玻璃。从破损的玻璃处爬上夹层。在夹层的武器陈列室将一个木箱子推到下面摔破，得到金佛像GR（1/1）。最后，Takamoto逃到了圆形玻璃屋中，劳拉也追了进去。这里将有第一场Boss战。

开始后由于有机枪扫射，要迅速从玻璃屋中石像背后的水管爬到上层与Takamoto正面交战。Boss的招数有三种：远程上劈、远程下劈和近身竖劈。对付前两种攻击，只要看准时机跳起和蹲下即可，后一种攻击一般只在靠近Boss时他才会使用，只要左右侧移躲开即可（最好是在持枪状态，侧移比较方便）。这里的关键就是及时地躲避，没有更多的技巧。如果你对自己没有信心，也可躲在柱子后面，远程通过武器攻击，不过一般来说，子弹都不够用。

击毙了Takamoto，劳拉发现他所持的刀头正是自己所要寻找的那一部分，而抛去了后顾之忧的Nishimura则刚好前来接应。

第四关 加纳

Ghana-Pursuing James Rutland

主任务：获得Rutland的神剑碎片。

次任务：1.抓住James Rutland；2.找到Rutland的探险队；3.打开水闸。

奖励：1金、4银、5铜。

往西非的密林深处走，远处传来巨大的水流声，拐弯后发现一处汇集无数条壮观瀑布的深潭。"如果我很失败，至少还能做明信片生意。"劳拉打趣道。她用望远镜向远处看去，发现一群"白蚁"正找不到去瀑布下面的路径。"我可要好好想想怎么到下面去了。"劳拉说。

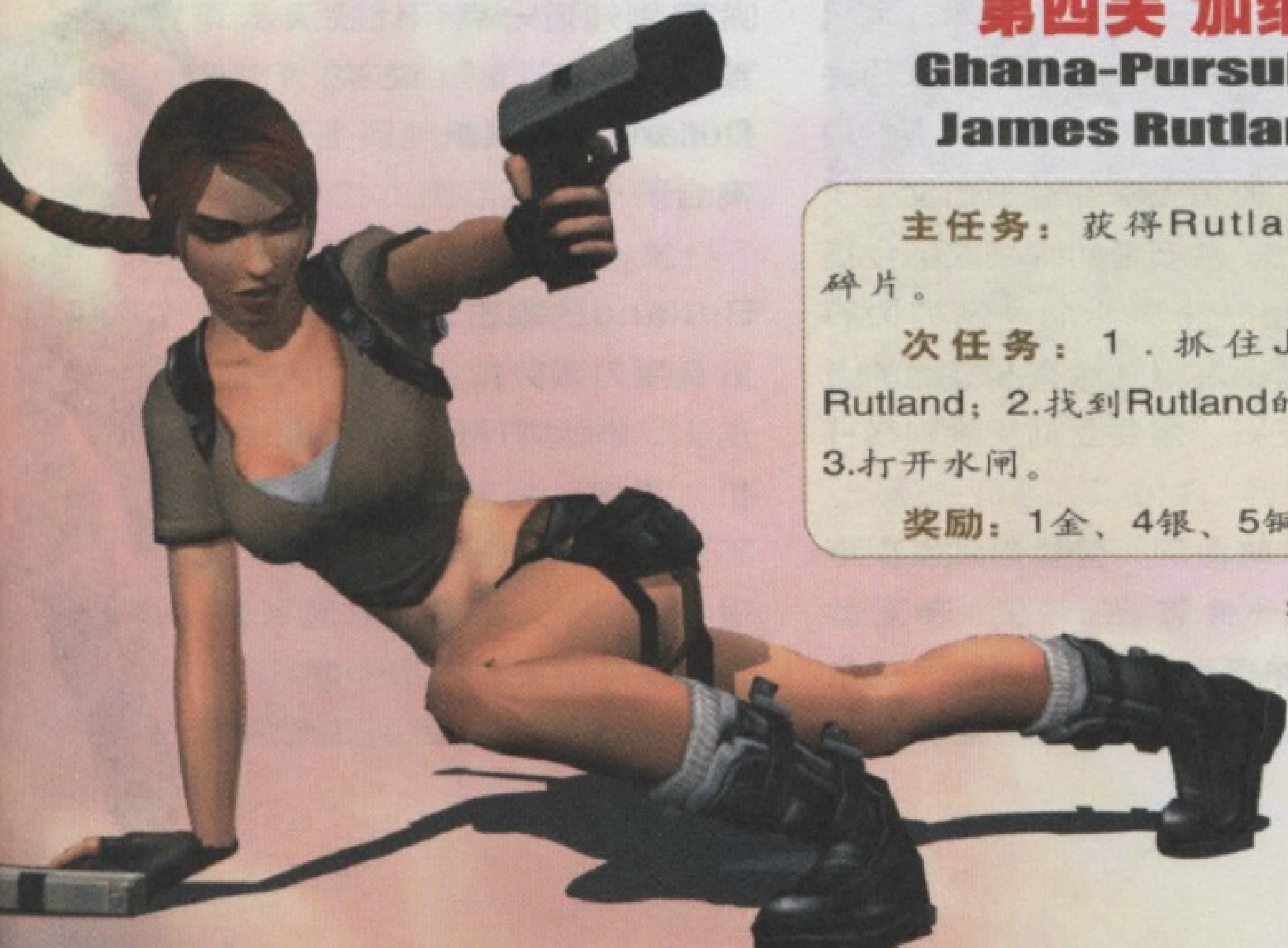
一个漂亮的高台跳水直入深潭。在水下搜索，可找到BR（1/5）和BR（2/5）。爬上水潭中央的小岛，可看到瀑布前有一闸门，从右边的岩石爬上去，跳起抓住闸门中部的绳子拉动闸门的起动臂。然后下去，站在闸


这个区域要多次反转广告架才能通过


从右边爬上去

门前方，对准闸门中央的菱形标志扔出钩索，用力拉启动闸门，瀑布居然分成了两半，水帘后露出了隐藏着的雄伟庙宇。此时重新下水，在小岛下方的洞穴里找到此前因水流湍急而无法得到的SR（1/4）。

回到岸上，劳拉走进庙宇，此刻Rutland幽灵般地现身了。庙宇内部传来潺潺的流水声，走了一会儿，前面出现一段水潭。用钩索将对面的浮船拉过来，走上船去跳起抓住半空中的绳索，荡到对岸去。没多久来到一个大厅，这里有一些守敌。注意首先要解决掉凶狠的重型机枪手，而轰掉机枪手下方地上的瓦斯罐可将上层石




沿着崖壁的裂缝来到女神像前

台炸塌，省不少事。干掉他们后，在右侧角落爬到上层找到BR（3/5）。左转到探出的石台边，跳起抓住绳索，调整面向的方向借力荡过去一脚踢翻卡住石头水轮的石柱。水轮在流水的作用下开始旋转，劳拉跳过去抓住水轮上的长矛，等水轮转到前方高处时，再飞身抓住前方的绳索跳到对面的平台上。用钩索将远处的铁制吊台拉过来，走上去。再用钩索拉住左前方的半截石柱，让吊台滑过去（这里吊台的位置要视刚才战斗的情况而定，一般来说可直接跳上去，然后用钩索配合到达对面）。可看到这里的去路已被荆棘棍封死，只能转身跳到另一个石头水轮上抓住长矛，最后攀住前方墙壁的石梯一路上去。

上面的空间很大，劳拉的目标是入口高处的转轮机关。先开枪杀死这里的金钱豹，然后下去往左走，找到石台上的BR（4/5）后在墙角那里攀上去，依次跳过结构如同天平秤盘一般的两块方形巨石，来到有水闸和水潭的地方。从水闸那里一跃而下落入水潭，先游到最里面的水潭找到隐藏在岸边碎石后的SR（2/4），然后游到外面的水潭，跳上小筏子，扔出钩索栓住两个石柱，把自己牵引过去，顺流漂到里面的水潭。从筏子上跳到右侧岸上，爬到高处，在左侧角落得到BR（5/5），然后利用钩索前进，最后来到角落里有方形雕塑地砖的地方。

在角落里踏上方形雕塑地砖，旁边的一个平台开始翻转，往前跳上此平台，再朝前到达一座女神雕塑处。顺着女神雕塑左手的方向看过去，前方的角落地上同样有一块方形雕塑地砖。跳过去，拖一个箱子压住地砖，女神的左手就打开了。再回到开始的地方踩住第一块方形雕塑地砖，女神的右手也会打开。在踩下第一块地砖后迅速向前跳到翻转中的平台上，立刻前跳再次抵达女神像前（这一连跳动作一定要一气呵成，不然女神的右手就合上了），迅速使用钩索将女神颈部的栓子拔出，庙宇的放水机关就启动了。

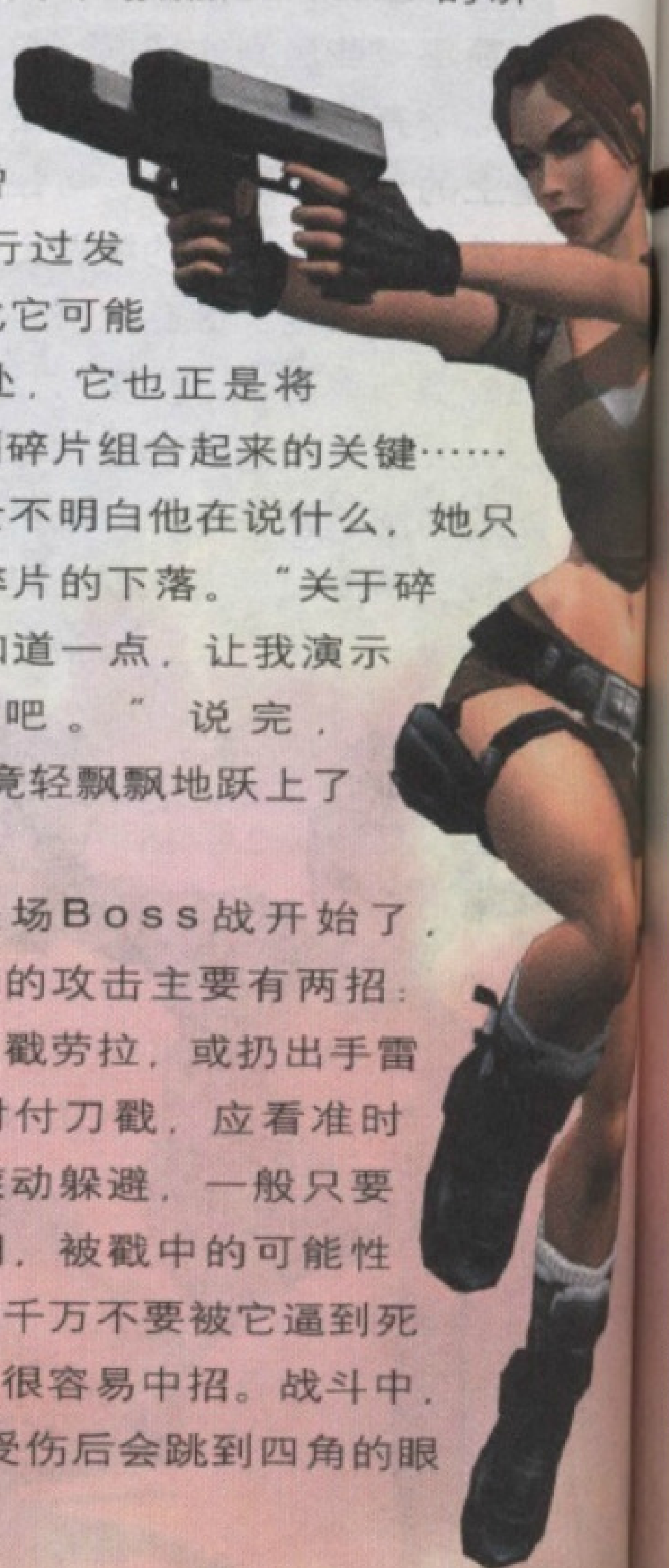

踢倒这根柱子

沿原路返回被荆棘棍封死的大门处，可看见那些荆棘棍开始有规律地活动着，瞄准空隙跳过去，避免沿途的机关伤害自己，最后还要躲过身后巨大石球的袭击。石球过去后，从旁边梯子来到下层，可取得SR（3/4）。之后返回上层，从通道里出来可重新回到瀑布密集的山谷，只不过这一次是在关卡开始处的对岸。耳机里Zip和Alister刚要报告自己调查的进展情况，却突然悄无声息了，虽然很奇怪，但一时也无法知道他们发生了什么。往右，从石台边缘跳起抓住插在壁上的横杆，再借助一系列的石缝，跳到最上层（注意有些石缝的上层会落下巨石，需要立刻反跳到横杆上躲避）。

进入昏暗山洞，劳拉忽然发现地上遗落着一件饰品。“‘亲爱的Amelia，你永远的Richard。’这是母亲的！”劳拉惊呼道。可它为什么出现在这里？“Zip？Alister？”耳机里没有回答。

从山洞的另一侧穿出，重新来到外面，注意到右侧前方有一扇不太结实的石门，从石台右侧利用横杆的回旋跳来到这里，用手雷炸开石门，得到SR（4/4）。返回右侧的石壁上，利用石缝来到更高一层的地方。这里有许多危险的油桶，面前的吊桥后还有一些敌人在来回走动。最好是干掉他们后再过去，但敌人有可能扔手雷炸断吊桥，所以通过这里还需要一点运气。进入匪徒们身后的房间。进门后从左边的阶梯上去，马上就听到巨响，地面开始抖动，立刻飞身跳起抓住大厅中间的绳索，避免被滚下的石球压死。跳到右边的阶梯上，同样会落下石球，适时躲藏到阶梯中段的凹间里通过此处。踩在大门前的方形雕塑地砖上，面前的大门会缓缓升起。别急着进去，立即回到下面去，左右阶梯中间的小门会打开（有时间限制），进入取得GR（1/1）。然后重新上去进入最后的密室。

守在密室的自然是Rutland。他似乎误解了劳拉，以为她在这里寻找什么“Ghalali Key”，他说这个物件有拳头大小，按照Amanda的研究，因为劳拉的父亲曾在此进行过发掘，因此它可能就在此处，它也正是将所有神剑碎片组合起来的关键……劳拉完全不明白他在说什么，她只想知道碎片的下落。“关于碎片我倒知道一点，让我演示给你看吧。”说完，Rutland竟轻飘飘地跃上了高台……



又一场Boss战开始了，Rutland的攻击主要有两招：近身用刀戳劳拉，或扔出手雷伤人。对付刀戳，应看准时机，用滚动躲避，一般只要不停滚翻，被戳中的可能性很低，但千万不要被它逼到死角，那样很容易中招。战斗中，Rutland受伤后会跳到四角的眼

镜蛇平台上恢复体力，所以当务之急是首先把这四个平台破坏掉，首先伺机攻击他，等他去回血时，将四周平台下的四个惊叹号提示处类似头像的地方用枪一一打破。之后，攻击他，等他再去回血，迅速用钩索钩住某个平台的头像，将其拉倒。所有平台倒塌后，对付Rutland就不是什么难事了。

劳拉得到了碎片，她意识到的确需要什么将所有碎片组合起来。The Ghalali Key？Rutland终于吐出了有用的消息："你的父亲没有发现Ghalali Key，但Amanda并不知晓，此刻，她正在你家里呢。"

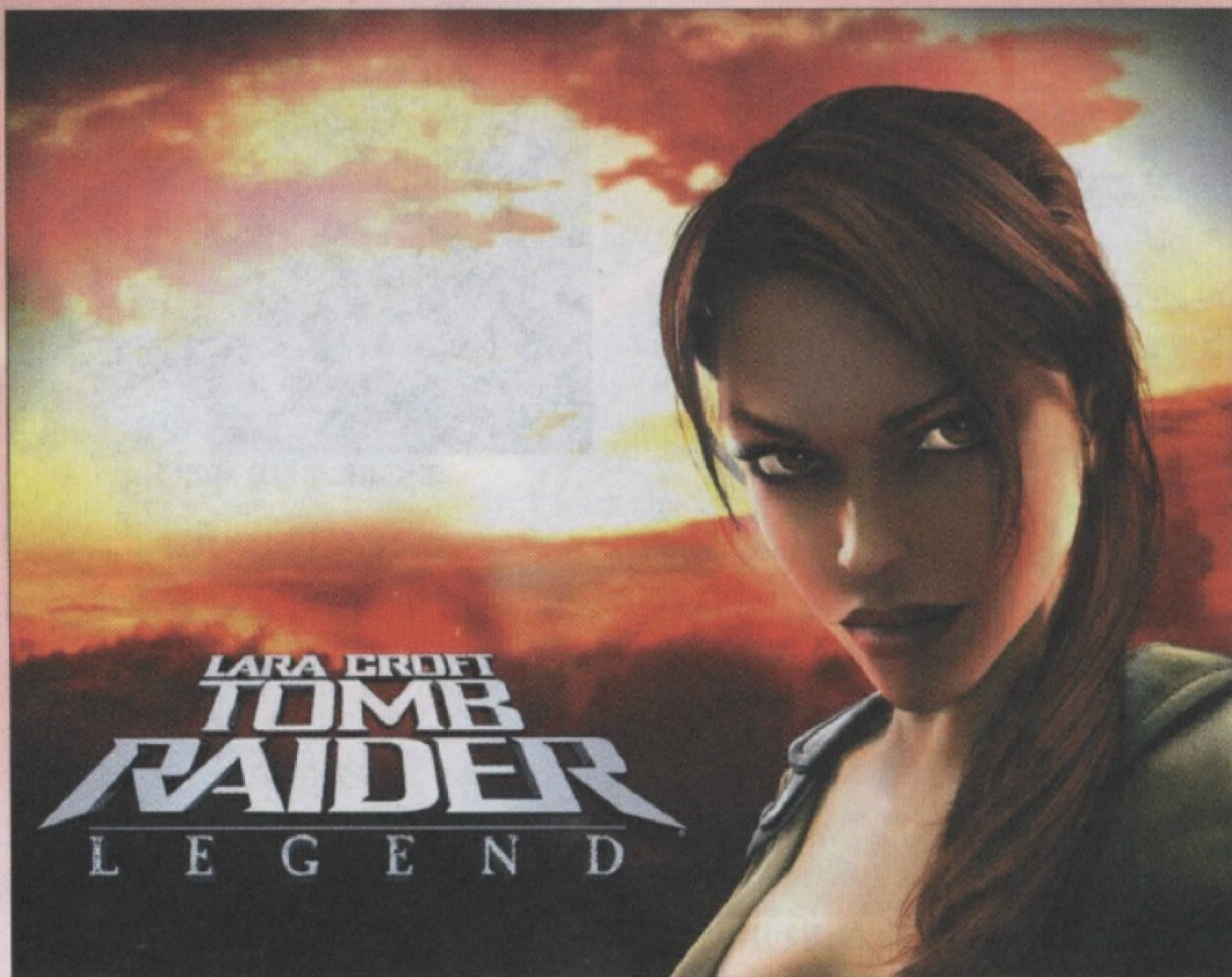
第五关 哈萨克斯坦 Kazakhstan-Project Carbonek

主任务：获得古代神剑碎片。
次任务：1.找到军营的指挥中心；2.找到废弃的前苏联实验室；3.追赶通向废弃实验室的火车；4.恢复实验室的电力。
奖励：1金、3银、5铜。

几十年前，神剑的一块碎片被前苏联一座研究超自然现象的实验室获得，它就在如今的哈萨克斯坦。劳拉抵达时，基地里正战成一团，也许Amanda已先到了。Zip提示到，军营和秘密基地通过某种渠道连接着，但目前还不清楚细节，最好先找到军营的指挥中心再作打算。

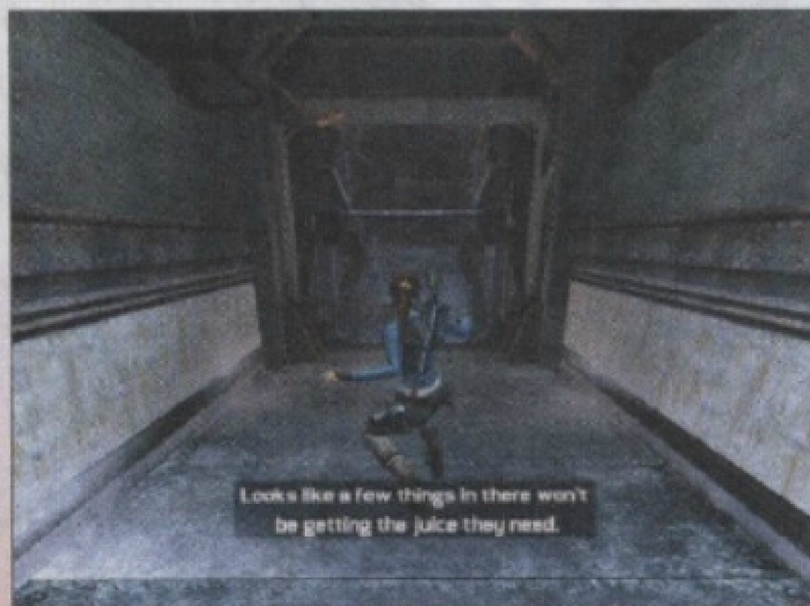
再玩一次高台跳水，直接从悬崖上跳下去，在快落地时根据提示按键打开降落伞，安全降落在屋顶上。使用屋顶的机关枪干掉敌人后，右转利用旗杆跳到右前方铁皮屋的屋顶，打碎箱子，得到BR（1/5）。下屋顶进入军械库，在右侧尽头的小屋内有BR（2/5）。返回，从房间中的梯子爬上屋顶，来到第二个院子。下去干掉所有敌人，然后用手雷炸开院子一角的铁丝网门，进去拿到箱子里的SR（1/3）。

进入营地的医务室，刚好救下了两名被扣押的军人。他们盘算着，如果劳拉只有密码而没有钥匙，就会触动基地的警报，发出救援信号，因此



很大方地就把密码说了出来。利用他们告诉的密码打开通往指挥中心的大门，敌人从山坡上放下许多燃烧的油桶，看准时机跳到左侧的雪坡上避让开火阵，从旁边冲上去。进入指挥中心，从指挥屏幕上得到Amanda将乘火车前往秘密实验室的信息。从梯子爬


轿车上的枪手很难对付



这个斜坡下藏着一个SR

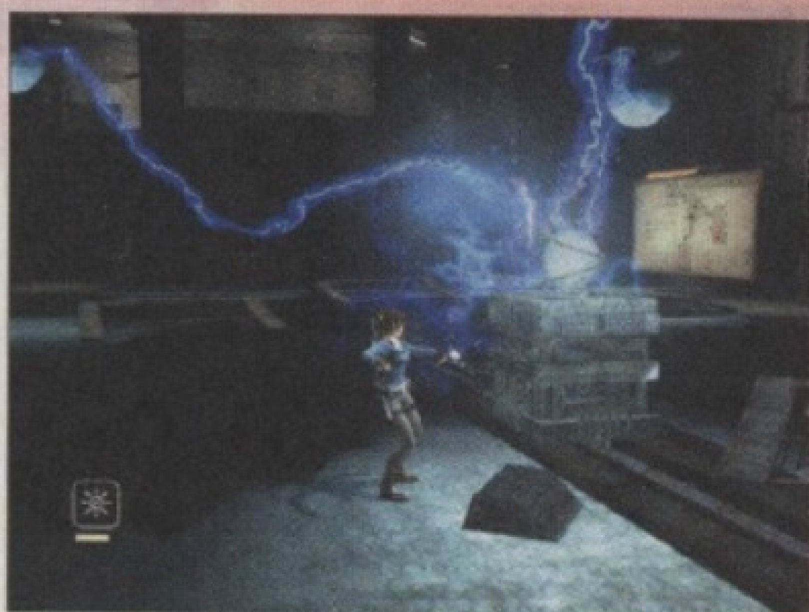
上屋顶，跳上了望塔，利用滑索返回医务室所在的院子，再从那里返回关卡开始处降落的屋顶。下面有很多敌人，干掉几人后，会接到Amanda的火车已开走的消息。时间紧迫，立刻跳下去，不管周围攻击的敌人，立即发动隧道口的摩托车，开始追赶火车。

追赶过程十分漫长，途中不仅要小心避让各种障碍，还要对付沿途围追堵截的敌人。在这一过程中主要有两种敌人，一是此前遇到过的摩托车手，一是驾驶黑色轿车的猎枪手。对付后者一定要小心，因为他们手中的武器威力很大。途中，火车会两次穿越隧道，此时需要操纵劳拉从右侧断裂的悬崖处飞过，最后经过在火车两侧的交叉跳跃，驾车飞跃到火车车顶（驾车速度不能太慢，否则将追不上火车）。待开火车的敌人察觉时，火车已撞上了铁轨中央的瓦斯气罐发生剧烈的爆炸，劳拉甩掉了着火的外衣，凭借敏捷的身手安全下车。

火车刚好冲进了科研基地。扔出钩索将可旋转的单臂支架拉近，跳起抓住上面的绳索，然后荡至前面的平台上。从那里的梯子上到高处，跳过依然在燃烧的火车后落下。找到右侧墙角的BR（3/5）后回到平台上，开枪击毁转动的排气扇（有惊叹号提示），跳入通风道。沿途需要翻滚躲避冒着电火花的电线。途中会在科研人员遗体前拾得一份资料（后面还可拾得几份）。注意有几处需要滑下的斜坡，在最后一个斜坡处跳起抓住横杆后，落下去，在地上角落里可找到BR（4/5）。最后到达机房。注意到

闪着红色光的机器没有正常启动。从入口处爬上左侧的机器，通过墙缝跳上角落的铁台，右转跳起抓住绳索将L形管道拉下来，下到地面上，启动房间中央的发电机（扔出钩索，拉动发电机中央的机关）。在房间上层铁丝网围栏内找到SR（2/3，用钩索开门）。

电力供应恢复后会打开一角原本锁着的门。进去后的一段走廊底层弥漫着绿色的毒气，需要小心通过。进入控制室后会看见Amanda，显然她不再是劳拉的朋友了，干脆地吩咐士兵们干掉劳拉。由于吊桥被炸毁，从电磁枪右边残存的斜坡下去，在底层的一角找到BR（5/5）。从旁边路灯模样的电磁柱爬上去（当心触电，但小心点不难通过），向右侧利用绳子和铁杆跳到第二跳电磁柱上，反身跳上铁台。用手雷炸开右侧的铁门，得到SR（3/3）。这里有一个电子门，从此门正对的大门进去，过了一段走廊，在尽头的房间里杀掉守敌，将房间的一个电磁箱沿轨道拖至拐弯处角落。然后攀上电磁箱，跳到对面墙壁的梯子上，一路跳跃，打碎前方的玻璃，跳进控制室。拉下开关将启动电磁箱的电力，下去拉着电磁箱顺着轨道运动。电磁箱所到之处会自动清理掉阻碍物，推着它往房间的入口而去。一个问题是，周围的金属物体都



牵引电磁箱沿轨道运行



取得GR的关键是把门上的箱子吸出来，然后扔一个在墙角

带上了电，进入的走廊中有些悬吊在半空中的金属球带电后，会给劳拉带来伤害。此时需要扔出钩索拉动一对金属球中的一个摆动，等它摆远、磁力消失的瞬间通过此处。拉开先前遇到的电子门，让电磁箱进入。然后从此门右侧远端不规则开合的大门进去。

室内的桌子上有一张远古的盾牌。“一面10世纪或11世纪的盾。”劳拉端详着它说，“上面似乎有兰斯洛特的纹章，背面的图案则很像一幅地图。也许我们的骑士也要防止迷路，也许他还有更多的谜团……”出门，回到最开始看见电磁枪的地方，启动它。电磁枪可吸起周边的木箱或油桶（按G键），也可将之扔出去打击对面的敌人（按鼠标左键或H键），此外也可单独按H键用电磁力轰击目标。操纵电磁枪，将左侧前方的吊台从左边连吸带打移动到



把旁边的箱子推上去，跳起抓住门楣

最右边去（吸起吊台底部使它摇摆，然后轰击最上端结绳处，一定要保证吊台移到了最右边）。此时，将电磁枪稍向右转，可看到右侧关闭的门上有四个不太显眼的小木箱，把它们一一吸出来扔掉，然后将附近地上的一个大箱子吸起，扔到门的下方，靠右放置，离开枪座，下去把短楼梯上面唯一的一个大箱子推到刚才放好的那个大箱子上，直接跳上第二个箱子，抓住门上吸走小箱子的空隙左移，转弯后来到角落，跳上刚才的吊台，转身就可看到角落里有东西在闪闪发光，过去拿到GR（1/1）。之后再跳上吊台，进入前面的大门，进入电磁核心密室。



尽管劳拉万分表达她的歉意，但Amanda并无和好之意。居然放出了在秘鲁古墓里吃掉Kent的怪物。“我教会了它如何觅食，现在它可有点暴躁哦。”Amanda不无得意地说。

战斗开始后，注意大厅四周有四个闸刀开关。首先，劳拉需要一边躲避怪物的攻击，一边伺机扳下这四个开关，即可将中央的电磁枪激活。跳上电磁枪，用G键吸起怪物，将它吸到其中的一对电缆中间，

攻击它，将它打得退进电缆，此时它的血会剩一点点，并且消失。不要高兴得太早，它现在正躲在暗处回血。但时间已足够用了：操纵电磁枪，把半空中高处的四个电磁球打成通电状态（要迅速，每个电磁球只会带电一会），当四个球全部通电时，电磁枪上方装置的防护罩就打开了。迅速跳下电磁枪，利用钩索取得其中的神剑残片。

Amanda悄悄溜走了，劳拉正好有时间询问刚才那个盾牌的研究有什么进展。"真是难以置信！"Alister惊呼道。"噢，你一定认为我现在很容易上当。"劳拉不无讽刺地说。"Cornwall！"Alister说。劳拉突然停下了脚步，"好吧，让我们看看谁会先到那里。"



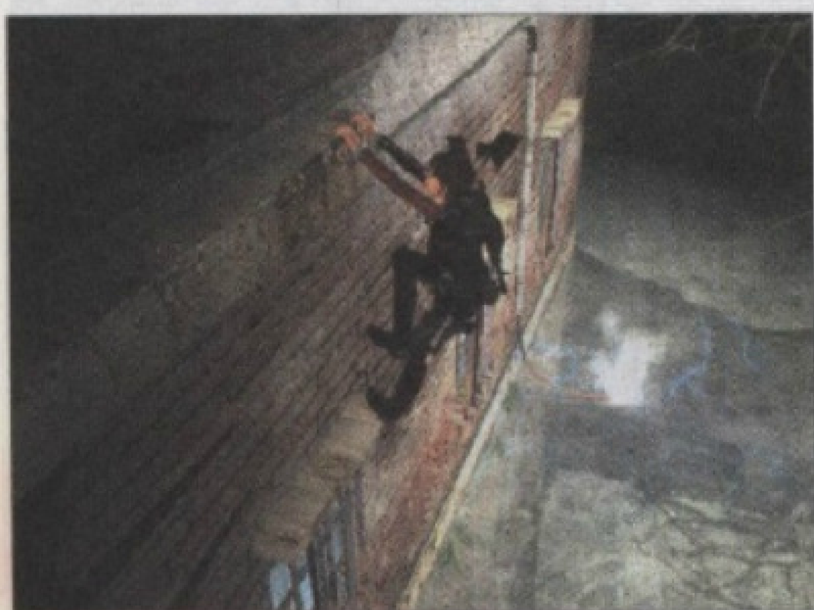
第六关 英国
England-King Arthur's Tomb?

主任务：调查遗址是否和神剑碎片有关。

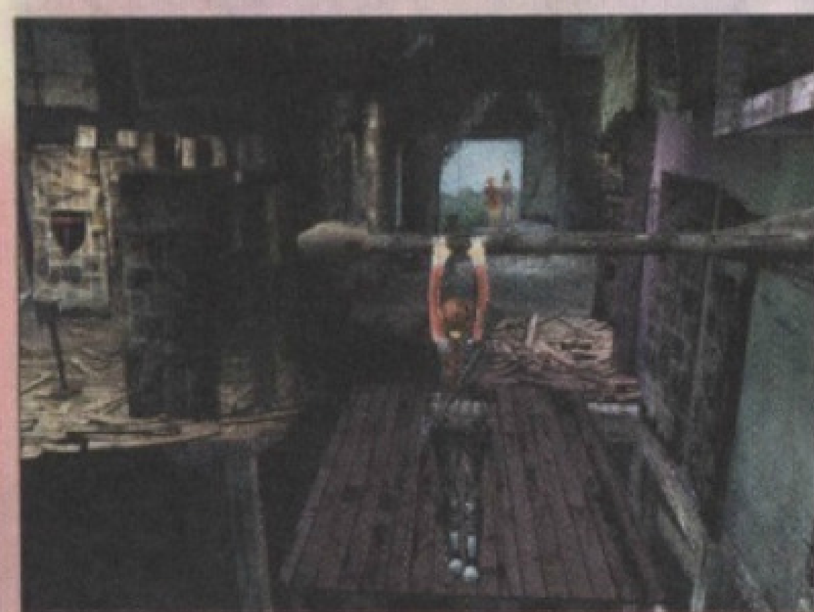
次任务：1.打开进入博物馆的电源；2.找到隐藏遗址的入口；3.找到陵墓的入口；4.找到亚瑟王的石棺；5.救出Zip和Alister。

奖励：1金、5银、9铜。

Cornwall这座亚瑟王的主题公园，或者说博物馆里一片狼藉。这里曾被认为是亚瑟王墓穴的真正所在，但后来又被否定了，此后这里也就门可罗雀。"至少它还有点教育意义。"劳拉说。



攀住窗檐通过这个区域



这里需要转个身跳回去

首先向左走，这里有一个装饰成"石中剑"的电控门，但现在无法工作。回到关卡开始处，利用钩索将礼品店招牌（Gift Shop）上方的通风口百叶窗拉下来，挪个箱子垫脚爬上去。这个小屋里有BR（1/9）。在屋后的走廊里攀住窗檐和房檐越过铁栏杆门，发现配电箱，合上开关后，耳机里的助手们恭祝劳拉可去拔出"王者之剑"（Excalibur）了。"那不是王者之剑！"劳拉开始给他们上课，"王者之剑和石中剑是两把完全不同的剑！在和伯林诺王（King Pellinore）相斗时，石中剑竟然折断，之后他才找到了第二把神剑。"（注1）原路返回（小心漏电的电线，从窗檐过去），拔剑开启第一道门。主题公园一日游开始了。

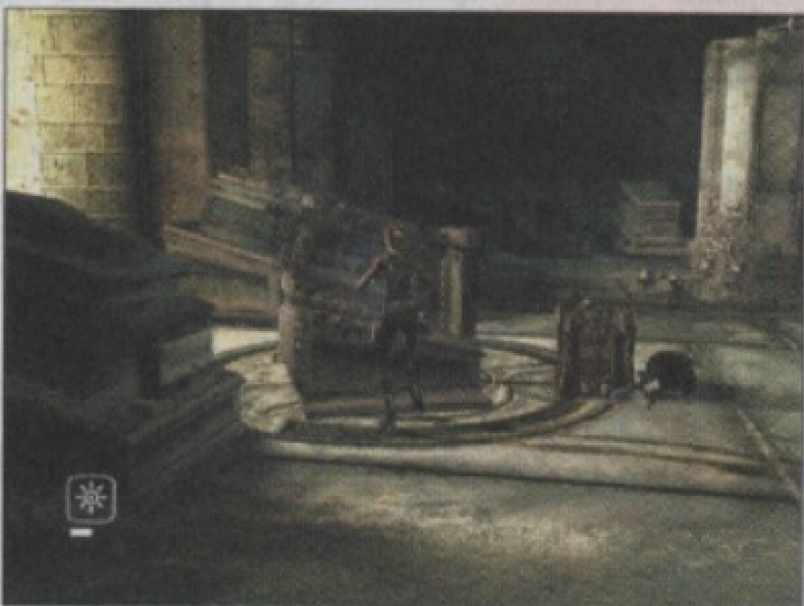
出门后，从小窗口跳入右侧屋内，得到BR（2/9）。出来，这个院子里的几根横杆呈L形排列，利用横杆跳跃来到院子一角的吊桥前，跳起拉下吊桥后迅速跳回刚才的横杆，转身，在吊桥弹回去之前要立即跳到吊桥上，通过这里。之后的院子同样是一片凌乱。前方的棚子里正上演亚瑟王受湖中女士的指引得到王者之剑的一幕，这正好给Zip上了一课。在右侧的大坑前，开枪打掉挂住石雕像的栓子，踩在落下的雕像的背上跳到对面。从那里往右看会看到角落里一个小屋，进去找到BR（3/9）。返回外面，在门口拔出第二把剑后木门旁边会露出开门的拉索，拉动后迅速通过马上会落下的木门。



打掉石雕像的栓子

房间里有部叉车，首先利用叉车（H键升起物品，G键则是降下）将两个箱子叠放在角落里，借此爬到上面，进入主题公园的创办者Worth教授的办公室，取得SR（1/5）。然后开着叉车从斜坡冲下去，在底层的华丽大厅直接撞毁石棺取得SR（2/5），再撞塌左边的墙壁继续前进。身在叉车中，不用担心被通道中的机关伤到。路上会遇到一处铁门，使用叉车将门抬起通过。待叉车掉下深坑中坠毁后，劳拉机灵地跳了出来。首先用钩索拿到高处右侧的BR（4/9），然后来到左边，在下梯子前首


这个BR只能在这里用钩索取得


重点是找到这半截棺材

先用钩索取得BR（5/9）。之后沿阶梯下去，借助石缝和绳索荡到对面，向右移动到最右侧，爬上去，在洞中找到BR（6/9）。注意这里有一个Bug：如果你在存盘点之后死亡，重新取档后，系统会默认劳拉没有拿到BR（6/9），这样就只能重新取更早的存档了。之后小心不时发生的崩塌，下到底层。在底层的通道里，注意墙上有“III”字标志的记号。先不要管它，往前走，发现有不少地段的地板正燃烧着，借助火堆里的一个铁笼通过这些障碍。之后利用铁笼翻墙进入下个区域，发现这里有许多带有锋利刀刃的巨型排气扇。注意到右手边的排气扇有时转动的速度会变慢，趁这时一个滚翻进入右侧石室内。利用铁箱子爬到上层，把刻有“II”的石块推入墙中。返回下面，推铁箱子挡住旋转的扇页，安全来到外面，再拉着铁箱子挡住对门飞快旋转的排气扇，同样爬到上层，把刻有“I”的石块推入墙中。在下面墙角拿到SR（3/5）后，原路返回标有“III”的巨石处，把它推到墙中，旁边有人像的密室就会打开，进去取得GR（1/1）。这样迂回之后，回到有排气扇的大厅继续前进，这次从中间那个排气扇下穿过。经过了“刀山火海”，在一处有个大水池的地方，首先下水游到水池的斜对岸。拉动一盏吊灯砸


去墓顶的路线

碎墙上的铁栏取得BR（7/9）后，再如法炮制，拉下BR（7/9）对面高处凹间里的一口木棺。让劳拉跳上木棺，利用钩索钩住两边的壁灯拉着棺材前进，跳到岸上后，转身把棺材拉上岸压住门口的地砖，这样就打开了前方一个栅栏门。

接下来是一处回字形水路。从入口处跳进水中，马上有转游进右侧小室内，得到BR（8/9），然后来到水道里扳动第一处闸刀开关，立刻跳到旁边的木棺上。待木棺顺流漂到此段水路的中间位置时，往右边的支路通道中跳，进去后找到水中的第二处闸刀开关，同样打开闸门。再爬上木棺往水流动的方向而去，到达出口时，转身面向出口反方向的水道，用钩索拉住灯盏往出口的反方向漂去，最后跳上前方的凹间，得到SR（4/5）。从打开的出口离开，落水后爬上岸，面前就是雄伟的亚瑟王墓了。劳拉必须从墓顶进入陵墓内。首先用钩索拉动，将陵墓正门口的两个灯柱改变朝向。接着，从王墓左边的石檐开始，向右一路跳到屋顶。屋顶上很容易可找到SR（5/5），然后从屋顶中央的圆顶亭子顺绳而下。调查王墓的内部，发现要设法得到亚瑟王像手中的神剑碎片。环顾亚瑟王陪葬者的石棺，把Bedwyr的半截石棺拉出来，推到陵墓中央的断柱旁。用钩索把中央吊灯拉得摇摆不定，立刻收起钩索，迅速经由半截石棺、断柱跳到钟锤上拉起吊钟，摇晃的吊灯刚好撞上了大钟，大钟发出巨响。声波震碎了保护亚瑟王像的透明外壳，“原谅我，如果不是必须，我不会拿走王者之剑！”带着尊敬之情，劳拉从雕像手中得到了剑柄。

离开王墓，室外的水潭里出现一条巨型水蛇。从其庞大的身躯可知道，普通的武器显然对它没有什么伤害力。注意到水潭中有四个吊笼，要设法将水蛇引到吊笼旁，用尖利的吊笼机构伤害它。好了，首先小心地躲避水蛇的攻击，伺机开枪射击某个吊笼旁的大钟，当钟发出洪亮的响声时，水蛇就会好奇地伸头去打量这个玩意。此刻扔出钩索钩住这个吊笼的扳手，用力一拉，吊笼就会砸中水蛇的头部。如此反复，水蛇被砸中四次后就会一命呜呼。踩着水蛇的身躯从水潭右边的出口离开，途中要小心另外一条水蛇的突袭。此后在一处铁门



前找到最后的宝藏BR（9/9），然后打断门上的吊环，借助绳索荡至对面。这时建筑物里面出现了许多士兵，边走边杀，原路返回。在叉车坠毁的地方乘坐吊车上去，和Zip等人会合。

一把剑拼了起来，它无疑是亚瑟王的王者之剑，但用来拼接神剑的Ghalali Key却不知所踪。劳拉抬起头凝视着墙上父母的合影，发现自己其实见过Ghalali Key，它就是母亲一直佩戴着的胸针，直到母亲将它遗失在喜马拉雅山的雪中……

第七关 尼泊尔
Nepal-The Ghalali Key

主任务：找到坠机地点并找回Ghalali Key。

次任务：1.重访古庙；2.重新调查庙中的古代祭坛。

奖励：1金、6银、9铜。

在尼泊尔的冰天雪地中，劳拉需要找到最初的坠机地点。攀着身旁的石檐向左侧移动前进，正如Zip提示的那样，沿途一些地方会坍塌，注意用E键加速。爬上高处，跳上马上就崩塌的石崖，向前跳起抓住横杆，迅速一个回旋跳到对面，来到峡谷的最高处。从一侧倒挂下去，取得BR（1/9）。扔出钩索钩住头顶上的吊钟荡至冰柱上，冰柱可不能久留，赶紧跳离后攀着山崖边缘前进。从这里的山崖一直向右侧移动，爬上去，得到SR（1/6）。然后攀上冰封的悬崖，开枪打开隐藏的洞口，穿过去会发现悬崖下面就是劳拉此行要寻找的失事飞机残骸。


从这里开始脚下都变得不牢靠了，直到抵达最高处

攀上右边的平台，滑下去跳过一处即将坍塌的平台，空中扔出钩索将自己荡至前方。落地后转身用枪打碎身后右侧的冰壁，找到隐藏的SR（2/6）。穿出冰洞，在右侧利用飞机尾翼倒挂下行，落地后蹲下通过断裂的螺旋桨，在旁边找到BR（2/9）。来到坠机现场。首先跳上右边的高台，用钩索把前面凌乱的飞机残骸清理掉，跳过去找到SR（3/6），然后回来，将飞机引擎拖过来压住机尾，让摇摇欲坠的飞机机身稍微稳当一点。劳拉钻进机身，在驾驶台上发现了当年母亲衣服上的胸针。但此时机身不堪重负，看起来马上就要坠落下去了。按照按键提示，几个腾跃回到悬崖边上。劳拉凝视胸针，良久没有说话。“劳拉，还好吗？”Zip问道。“还好，只是看看。”劳拉收起这珍贵纪念品，继续旅程。


石笋上也不安全

从机身掉落下去的地方往前跳下，落在雪坡上往下滑，途中几次要小心冰壁会坠毁，而且要用枪提前打掉一处封闭的冰墙。一系列跳跃后进入冰窟内，转身得到BR（3/9）。在冰窟内的雪壁和冰柱间来回跳跃，迂回前进，在通过冰柱跳上一块摇摆的巨石后立刻向前跳起抓住对面的冰缝（巨石会很快坠毁，要快），右移爬上冰梁。此时反转身向后看，可看到远处对面的BR（4/9，用钩索拉过来）。转身，在冰梁另一侧倒挂下去，一直向左移动，在下面的凹间里找到GR（1/1）。回到冰梁上，继续向前，转过弯后出来会遭遇大批敌人。肃清敌人后，在此山坳的左侧冰湖的角落里找到BR（5/9），在山坳一处高台上有BR（6/9）。之后爬上山坳中间的冰台，转身向着出口的方向仔细观察，会看到一处冰墙不太牢固。打碎冰墙，可拿到SR（4/6）。最后从钢索上滑至山坳一侧的高处，进入洞口。

进洞后，左侧阴暗的小门里藏着BR（7/9），然后沿正路向前，来到一处地下河。不要让劳拉掉进冰水里，否则会引来Zip的长吁短叹，而劳拉自己的耐久力也会开始下降。跳上一块浮冰，之后在第二块浮冰处开枪打下高处的冰块搭桥，最后沿浮冰跳进一个建筑物的入口。这里是另一处冰河，许多浮冰正顺流漂下。跳上浮冰，逆流前进（顺流漂下去是死路），在最靠近上游的地方上岸，左侧岸边藏有SR（5/6），右边可进入最后的庙宇。

一只金钱豹惊扰了劳拉。“上次我来的时候它可不在这儿。”劳拉吹着枪上的烟火说。进门后直接从中间


这是极难发现的一处SR


螺旋桨后面有一处BR



跳起，依次钩住天花板上的三处经简荡到佛像前。顺着佛像两边的围廊下去可找到BR（8/9）和BR（9/9），而佛像左手侧下层尽头有裂痕的墙壁可打碎，里面有最后的银宝藏SR（6/6）。回到佛像前观察，佛像的两只手上各有一个秤盘，构成一个天平，而佛像面前放置着大、中、小三个箱子，劳拉需要将最大的箱子移动到高处的平台上。首先，让劳拉跳上右边的秤盘，把秤盘压下来，把最小的箱子拖上去。然后跳到左边的秤盘上，秤盘会降到地面，把最大的箱子拖上此秤盘，再回到右边的秤盘上去，把最后一个箱子拖到秤盘上。当劳拉离开秤盘后，雕刻着金佛像的大箱子就会在左侧翘起到高处。攀上高台，将大箱子拖到中间平台上压住金色地砖。佛像下面的门就会打开。

在祭坛前，劳拉把亚瑟王神剑的各部分放在地上，用胸针，也就是Ghalali Key把神剑串联起来，使之回复如初，这也是劳拉此后惟一的武器了。劳拉试着着将王者之剑插入祭坛，可这一次没有任何奇异的现象发生。从佛像两侧的门出去，用神剑击毁大厅的门。“我终于知道年轻的亚瑟是怎么成为王的。”劳拉打趣地说。此时，大殿里开始崩塌。而且在劳拉通过这一区域时没有按键提示，可以行动后，迅速跳到左侧残余的平台上，右转跳上另一块残余平台，迅速往右跳过去，最后攀上最靠近出口的那个平台。如果你的动作很快，不要急着行动，等最后这块的平台向前倾覆时再跳起，刚好能够抓住出口一侧残余的石壁……劳拉记起了在玻利维亚曾见过的祭坛，也许那个从未使用过的祭坛是解开谜团的一把钥匙。



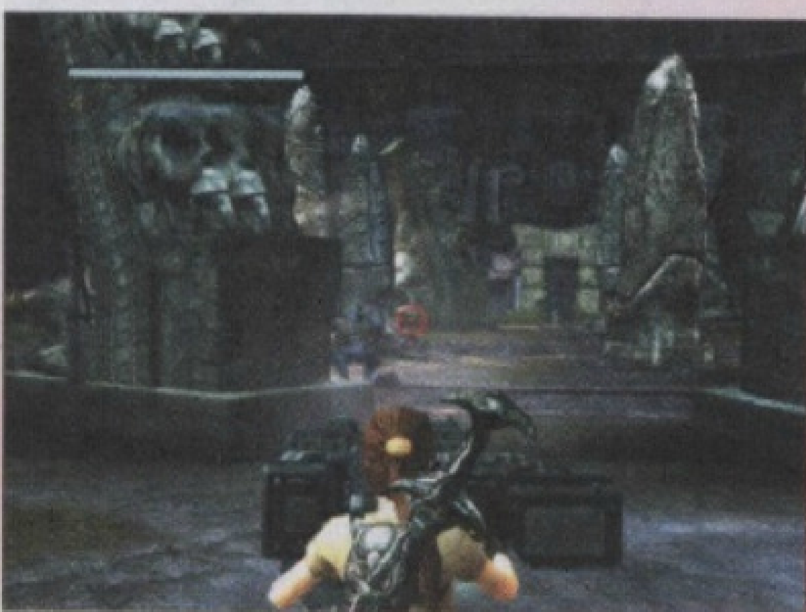
最好不要落水，冰河可以把人冻僵



一个简单的天平谜题

第八关 玻利维亚
Bolivia-The Looking Glass

Rutland和Amanda在祭坛上等待着劳拉的到来。他们显然有明显的目的，但在劳拉的盛怒之下，在亚瑟王神剑的巨大威力下，他们显得不堪一击。战斗开始后，首先要清除祭坛中密集的枪手。利用柱子作掩护，适时挥剑攻击，由于神剑的攻击范围很远，因此一击击毙几人也有可能。此外要注意积攒急救包，为最后的Boss战作准备。



可以用机枪剿灭这些小喽罗

Rutland在战斗中死去了。“我真的很遗憾，Amanda。”劳拉说。而此时愤恨中的Amanda魔性大发，她使用了颈部宝石的魔力，将自己化身为妖魔。化身后的Amanda飞在天上，攻击力十分强大，而且看不出有什么发招的规律。不要认为祭坛的石柱可抵挡她的攻击，那是徒劳的。在Amanda开始一个攻击波时，必须离她稍远一些，不断地绕圈移动躲避冲击波。在躲避中尽量将视角上倾，看到Amanda的头部，这样一旦她进入攻击范围神剑就会自动锁定目标。当准星锁到最小时挥舞神剑攻击，运气好的话可连续击中几次。当Amanda剩下1/4左右的血量时，她的变身会暂时失去控制，落在地上。迅速跑过去用神剑刺中（E键）挣扎中的妖魔，她的变身会在血量几乎减至零时再次恢复。如此反复四次即可将Amanda击败，由于每次Amanda恢复的血量越来越少，因此后面的几次会稍显简单一些。

劳拉小心地布置好祭坛，她思量再三，才将亚瑟王神剑插入祭坛中央的石缝中。果然，祭坛被激活了，在

巨大的"幕布"前，她再次看到了母亲以及她消失前的影像。"别碰那把剑！"劳拉禁不住看着影像喊道。此时被击败的Amanda苏醒了过来，"把神剑拔出来！"她喊道。劳拉没有理会她，还在试图提醒母亲。"不拔出神剑，祭坛就会爆炸！"Amanda大喊。可是已晚了，祭坛再一次在耀眼的光环中爆炸。

"你这个白痴，你毁掉了一切！"Amanda狠狠地说。"这些年我一直为此自责，其实是你！你杀了她！"劳拉激动地反驳。"我？她去我想去的地方！去了你已经去过的地方！"Amanda说。"好好想想，不然我立刻毙了你！"劳拉用枪指着Amanda的头，她已出离愤怒。Amanda的辩解她已听不进去，她只想知道母亲的下落。

"阿瓦隆（Avalon）！那不是神话，你不清楚吗？"（注2）在枪声中Amanda绝望地喊道，"你永远不会理解，我真是在浪费光阴。"劳拉平静了一下情绪，她转身想离开，却又突然用枪托将Amanda打晕在地。"从这一刻起，你的每一寸光阴都是我的馈赠！"

劳拉离开了祭坛，她开始安排以后的行程。"Alister，立刻去大英博物馆，到了那里就打电话给我——多穿几件衣服，你可要在那待一阵儿。Zip，联系卡文迪许实验室的Eddington教授，安排一个会面。""好的，可我该怎么说？""告诉他我父亲是对的，也许该为此做些什么了。"


Amanda的攻击没有太多规律可循


这是给她致命一击的时候

劳拉的冒险还在继续……

特别关 克劳馥庄园
England-Croft Manor

主任务：探索庄园，发现它的秘密。

次任务：1.找到胸灯；
2.找到磁性钩索；
3.找到小手枪；
4.找到望远镜。

奖励：1金、10银、16铜。

Home，Sweet Home。劳拉的家终于再次出现在游戏里。游戏一开始，玩家就可从主菜单进入克劳馥庄园参观，但所有的侧门都没有开，任务探索也没有开放，只有完成第一关玻利维亚任务才能完整探索劳拉的家。



你的每一寸光阴都是我的馈赠！

劳拉的家以各种奖励物品的探索为主，在解谜过程中还需发现两条线索才能最终完成主任务。我们先熟悉一下环境：以PDA中的地图为准，一楼有大厅、健身房、游泳池三个场景，二楼南侧则是劳拉的书房和卧室。首先，在Zip工作室右侧的角落里操作地上的电脑，在打开的墙壁夹层里找到磁性钩索；在游泳池，把岸上三个带抓钩的石墩拉出来，再把石墩旁某个雕像手中的长矛用钩索拉出来。从这个长矛面对的石墩爬上去，利用横杆、小阳台和长矛跳到游戏池一侧的二楼（有两尊持杖雕像），从这里通过长矛和钩索的摆荡抵达房间另一侧飞马雕像处，在基座上拿到望远镜；去二楼西南角的书房，在Alister旁的桌子上找到胸灯；最后在二楼东南角进入劳拉的卧室，扳下两处神剑机关，取得小手枪。下面是奖励的分布情况。



1.大厅二楼走廊（1银、1铜）：在靠近书房门口处，用钩索拉开楼梯口墙上的圆柱的机关，得到BR（1/16）；在楼梯对称的另一面，用枪打碎楼梯口墙角的石砖，得到SR（1/10）。

2.书房（3银、3铜）：进门后，用枪打碎右侧墙角的木板，露出SR（2/10）以及一个可拉动的书架。注意到书房桌子两旁的地上有两个机关，用书架压住一个，然后观察书房楼梯旁的墙上，用绳索拉下另一个书架压在另外一个机关上，这时第二个书架原放置处的下方会打开暗门，现出一条通向卧室的地下通道。在通道里找到SR（3/10），再打破通道拐角的箱子后拿到BR（2/16）。在通道中段有一个狮头机关，开启后翻出的石板上有一段提示（此处为线索1，将游泳池持杖雕像转成两杖相背的姿势，得到线索2）。回到书房，去二楼，在走廊尽头房间的门口得到BR（3/16），扳下房间角落的神剑机关，则可拿到隐藏的BR（4/16）。然后按照在游泳池得到的线索提示，以蓝、黄、绿、红的顺序按下书房书架上的书，最后得到SR（4/10），同时这里得到线索三。



持杖雕像处的线索2

3.卧室（1铜）：BR（5/16）就在劳拉床头。

4.健身房（6铜、3银）：这里的奖励都可看到，关键是如何取得。要善于利用钩索拉动各种机关，改变前进线路。由于取得这些奖励的路线不止一种，具体不再赘述。

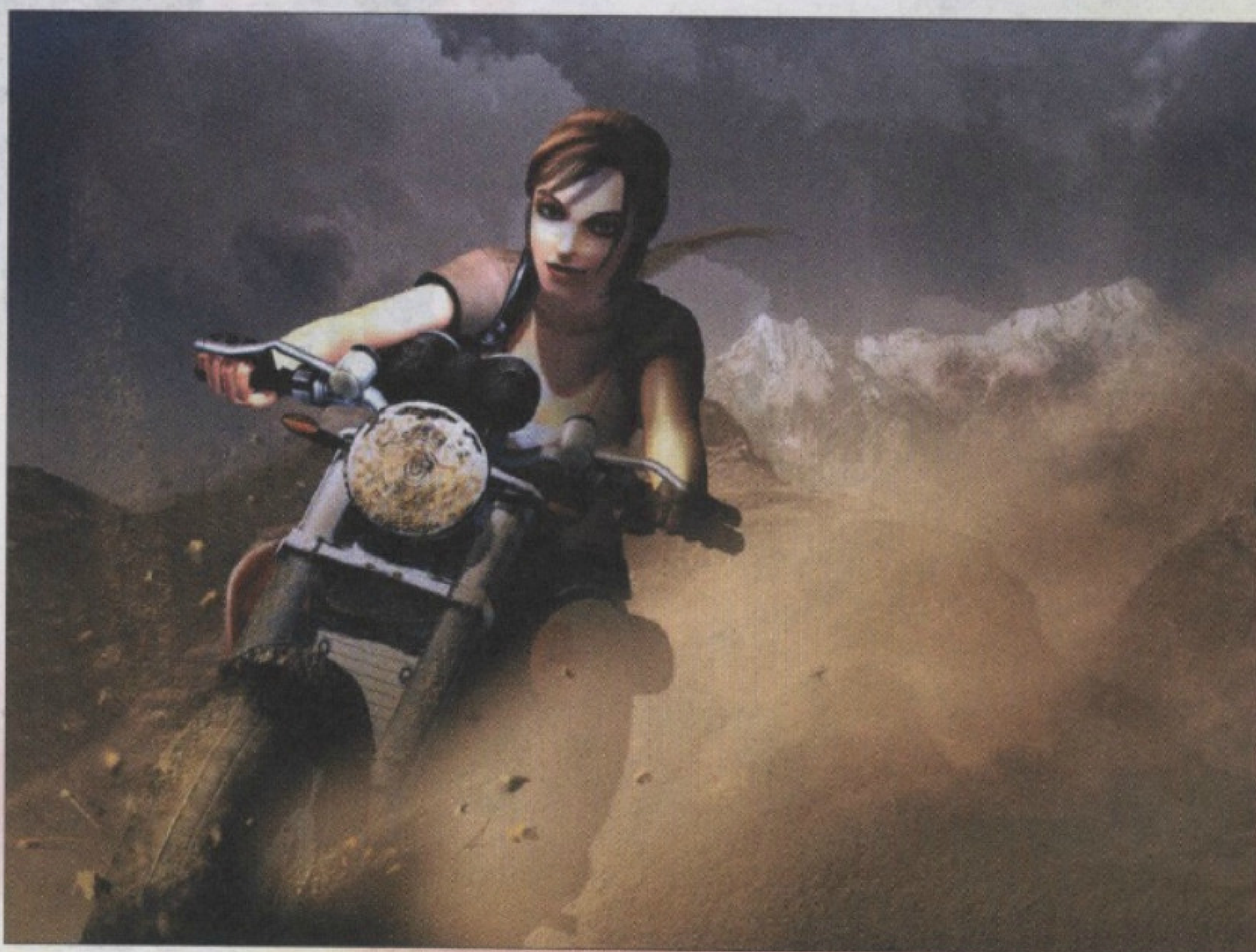
5.游泳池（3银、4铜）：在游泳池某个拉出的石柱后有BR（12/16），在池边躺椅后有BR（13/16），水池中有BR（14/16）。下水，拉下池中的狮头开关，打开水池中两道闸门中的一道。然后利用拉出的石柱，来到两尊持杖雕像处，找到平台上的BR（15/16）后，将雕像转成两杖相对的姿势，拉下新出现的狮头开关，完全打开水下闸门，在水底密室找到SR（8/10）。重新回到持杖雕像处，从那里再次来到飞马雕像处，先在远端石柱后面找到SR（9/10），再把另一石柱上一个闪光的圆球拉下来，滚进平台中间的坑中，可让泳池高处的一个吊篮下降。回到下层，把可拿到BR（12/16）的那个石柱推到泳池边，用钩索钩住吊篮使其摇摆，看准时机跳上吊篮，再往前跳到前方小阳台上，得到SR（10/10）。

6.大厅（1金、1铜）：BR（16/16）在关卡开始处左侧的门口；在书房得到线索三后来到二楼走廊的卧室门口，会发现这里墙上的雕饰已变成了狮头开关。左转，用钩索把Zip工作室玻璃上三根收起的旗杆放下。按下狮头开关，立刻左转以最快的速度通过旗杆，来到对面走廊，再按下那里的狮头开关，地面上会升起一尊新的石雕像。把石像的正面面朝走廊窗户上的盾形标志，再让劳拉自己站到窗口与石像之间一块特别的地砖上，石像背后会升起一个平台，通过旗杆落到平台上，拿到GR（1/1）。


大厅里升起了石雕像，距离GR只有一步了

注1：王者之剑（Excalibur），又有断钢剑、斩铁剑、湖中剑等译名，它是亚瑟王传说中的一把神剑。在传说中，亚瑟王拔出石中剑（The Sword in the Stone）登基为王，因此，石中剑是选定王者的“天命之剑”。但后来在与伯林诺王的交锋中，亚瑟王折断了石中剑。后来，他在梅林的指引下，从湖中女士手中得到了王者之剑。王者之剑由黄金、宝石装饰，刀锋削铁如泥，因此湖中女士以Excalibur，即古凯尔特语中“断钢”一词为之命名。因为许多人将两者混淆，劳拉才会加入这样一段台词。

注2：阿瓦隆（Avalon），是传说中的极乐天堂，是亚瑟王和他的圆桌骑士们死后的安息之所。当然，可能也是《古墓丽影》后续故事发生的主要场景之一。



FULL SPECTRUM WARRIOR TEN HAMMERS

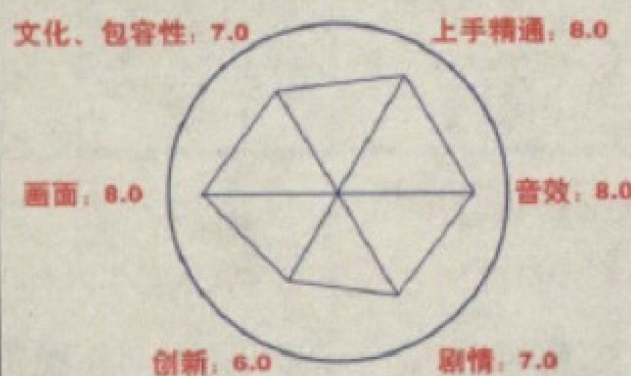
全方位战士——十锤

■辽宁 枫红一刀流（本刊特约作者）

《全方位战士》系列是Pandemic工作室与美军合作开发的游戏，它以军事战术模拟为题材，策略精髓是掩体保护和迂回包抄袭击。游戏中的战斗逼真而残酷，一弹足以毙命，没有打不死的英雄，缺少了团队配合只有被人宰杀的命运，一点微小的疏忽就会带来队伍的伤亡减员，给后面的战斗带来压力。正是基于这种严谨真实的战术风格，这款游戏才成为美军用来训练士兵的专业软件。

良品 总评 7.3

制作	Pandemic Studios
发行	THQ
载体	CD×4
类型	动作
语言	英文
环境	Windows 2000/XP



配置要求
CPU：Pentium Ⅲ 1.5GHz
内存：256MB
显卡：64MB以上显卡
硬盘：2.56GB

操作键位

小组选择： 鼠标右键
动作确定： 鼠标左键
分组： 鼠标右键+2
取消： 空格
精确瞄准： E
切换小队： Tab
选择队长： W
选择机枪手： D
选择榴弹手： A
选择步枪手： S
移动位置： ＝或鼠标右键
确定移动： H或鼠标左键
填弹： R
碎片手榴弹： F
烟雾弹： G
掩护： C
汇报： Ctrl
缩放视野： Shift
暂停： Esc

上手指南

1.小队和小组

常用的A和B小队各由4名队员组成，小队之间用Tab键进行切换。通常情况下以小队为单位进攻不够便利，很多障碍物不足以隐蔽4个人，目标太大容易受到敌方狙击，因此我们可化整为零，将小队分为两个小组，每小组两人单独行动，适合在狭窄的空间内实现战术配合。将小队分组的操作是：按鼠标右键再按2键，便有两人跑到指定地点待命；使用W、A键可在两小组之间切换；如果想让两小组重组为小队，按住鼠标右键

再按左键，选择Regroup。除了A、B小队，有时还可控制C、D小队，通常由单人构成并且是特殊的兵种，如狙击手用来攻击远距离的火箭兵、机枪手；装甲兵驾驶坦克在宽阔地带扫清敌兵并对战友进行火力掩护等。

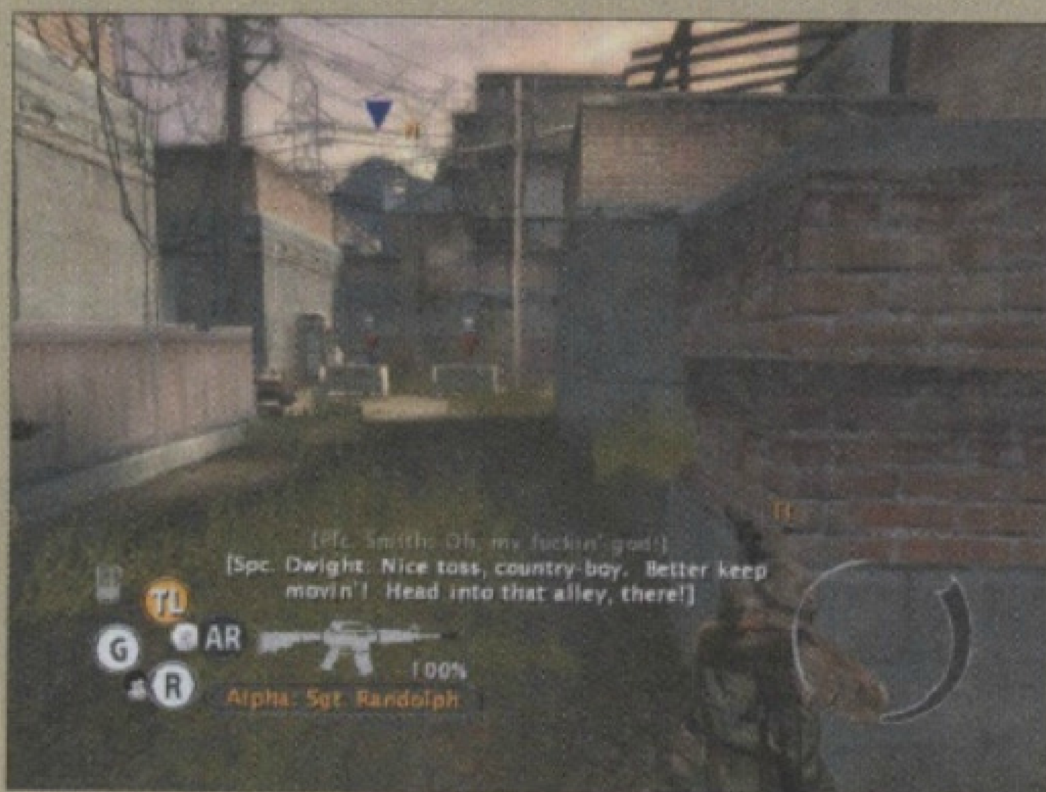
2.站位和掩体

战斗中要时刻牢记尽量处于掩体保护之下，如果像以往所熟悉的FPS那样搞个人英雄主义，一味地冲锋是很愚蠢的做法，躲在角落的敌人会用一颗子弹来提醒你：生命是开不得玩笑的！移动时尽量贴着墙边和障碍物走，不要长距离地直线跑动，而是利用随处可见的掩蔽物来逐步移动。

尽管躲在掩体后是相对安全的，但身体两侧和背后仍会给敌人可乘之机，因此必须保证这3个方向的安全，必要时几组队员要面对不同方向来形成防守网。另外还要注意掩体的损坏程度，单薄的掩体会很快被敌人打坏，起不到保护作用。如木板和沙发这样的掩体，寻常的枪手就能将它们摧毁；像汽车这样的钢铁之物，在重机枪和坦克的射击下也会很快被打变形，队员要在掩体失去保护作用之前迅速转移到新的掩体保护之下。

3.掩护和侧翼包抄

面对掩体后的敌人如果从正面交火，虽近在咫尺也徒费弹药，敌人不会损伤分毫。常用的战术是两组分头行动，一组从正面火力压制，另一侧从附近的小巷便道或掩体穿插到侧翼来击毙他；另一种战术是派一组抢占制高点，例如从附近楼宇的窗口居高临下击毙敌人。从地形上来讲，居于高处位置具有相当的战略优势，因此战斗中要尽量寻找楼梯到高处的窗口和阳台来清除敌人。当面对高处敌人袭击时，可派队员沿墙根摸到近处朝窗口里扔手榴弹。如果地形有限制扔不了手榴弹，则可寻找楼梯直接进屋突破。另外还有一种冒险的打法，是使用步枪手或榴弹手的精确瞄准射击来解决。



扔手榴弹炸死掩体后的敌兵

4.伤员救助和弹药补给

战争虽然残酷，队员之间却有着深厚的手足情谊，战斗中决不允许扔下任何一个伤员。当有队员负伤时必须尽快解决掉附近的威胁，派队员背起伤员跑到补给处治疗。如果伤员得不到及时救治则会死亡，不会在后面的关卡中出现。某些搜救伤员的关卡可呼叫补给车到特定地点，有时在战场某处也能找到敌人的补给站，通常补给车都会停在关卡起始地点。在战斗中弹药不济的情况下队员会无所作为，在枪林弹雨中如同呆鹅，这时要尽快派他们跑回起始地点找补给车拿弹药。分组控制补给比较麻烦，这里有较快的移动方法：先派一小组跑回补给车处，再重组本小队并用无线电呼叫另一队移动过来，如此队员们会全部自动跑回来，补给完同样派小组回到战斗地点呼叫。

5.兵种运用

A、B小队都由榴弹手、步枪手、机枪手和小队长组成，队员随身携带烟雾弹（G）和碎片手榴弹（F），烟雾弹运用在敌人距离较远或我方缺少障碍保护的情况下，队员趁烟雾升腾时包抄到敌人侧翼或背后找掩体埋伏好，等烟雾散去迅速杀敌。碎片手榴弹杀伤范围较大，对付距离较远、掩体后或成群的敌人有很好的效果，敌人看到手榴弹有时会仓皇逃开，有时却跑到手榴弹附近。对付楼里的敌人也可将手榴弹从窗户扔进去，里面的敌人往往无处可逃，只有死。每个兵种都有特点，像榴弹手用来破坏坚固的目标，如大门、装甲车上的机枪手等；机枪手可对掩体后的敌人实施火力压制，以便其他队员趁机行动；步枪手和小队长可实现精准狙杀，但只限于中近距离。另外在精准射击时会暴露在敌人的攻击之下，需在弧形血槽涨满之前完成射击，运用时较为惊险。

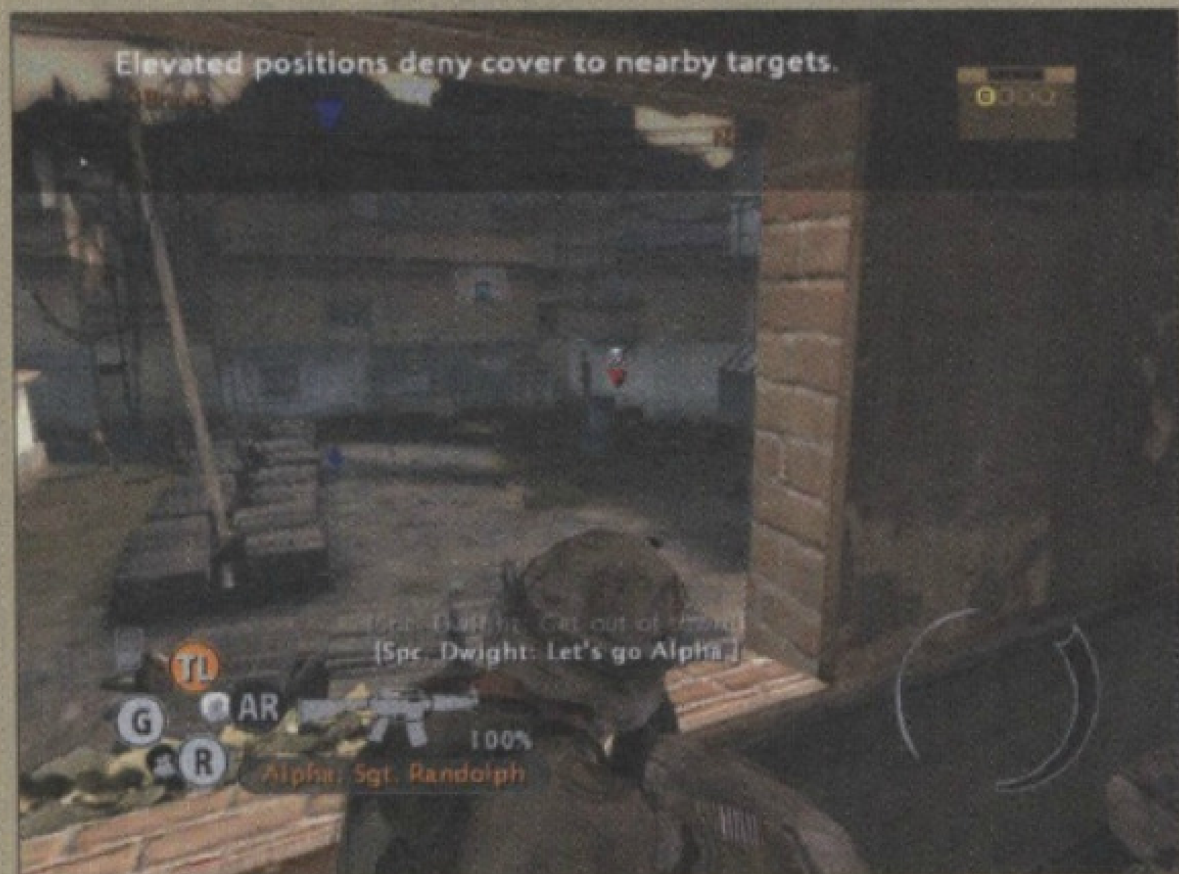


第一幕

一、勇往直前（Marching Orders）

在大漠风沙中长途跋涉，让我们体会到了大自然的残酷无情，天空的太阳似乎要把血液烧干，但这些艰苦和Tien Hamir基地的任务比起来仍是小

菜一碟。我们驱车来到Zekistan北部Khardiman市，这里发生了袭击事件。在零星的枪声中市民仓皇逃避，上前与战地记者谈话后，学习一下小队移



占据2层的窗口来掩护战友行动

动，然后寻找蓝色图标移过去。

1.跑到Bravo小队长面前谈话，率领着Alpha小队成员朝小镇的西方行进。然后躲在一矮墙后朝前方的敌兵射击，鼠标指向敌人出现黄色的圆圈，可设定队员的攻击范围。

2.移动到北方的墙后，按F键选择手榴弹并设定投弹路线炸死掩体后的两个敌人。行进到下一地点，按D键选择步枪手对敌人实施火力压制，X图标显示敌人被压制住，按空格取消射击。

3.行进到花坛处按W键选择小队队长，然后按住E键朝掩体后的敌人实施精确瞄准射击，必须在红色刻度涨满血槽之前完成，否则会被敌人击毙。

4.移到墙边按鼠标右键再按2键将队伍分为两个小组，用W和A键在两组之间切换。将两个小组分别安置在小屋的两侧，可看到胡同末端和建筑物的窗户都有匪徒，派两小组分别将他们击毙。将两个小组重组。

5.往西穿出胡同看到有匪徒躲在汽车后面顽抗，这时按A键选择榴弹手，再按E键精确瞄准发射M203榴弹将汽车和旁边的小屋炸毁。利用木材等掩体逐步移到北边的楼梯口，楼北边有两个敌人埋伏，派队员上楼梯跑到窗口射杀敌人，再前行到楼北面的木材处。

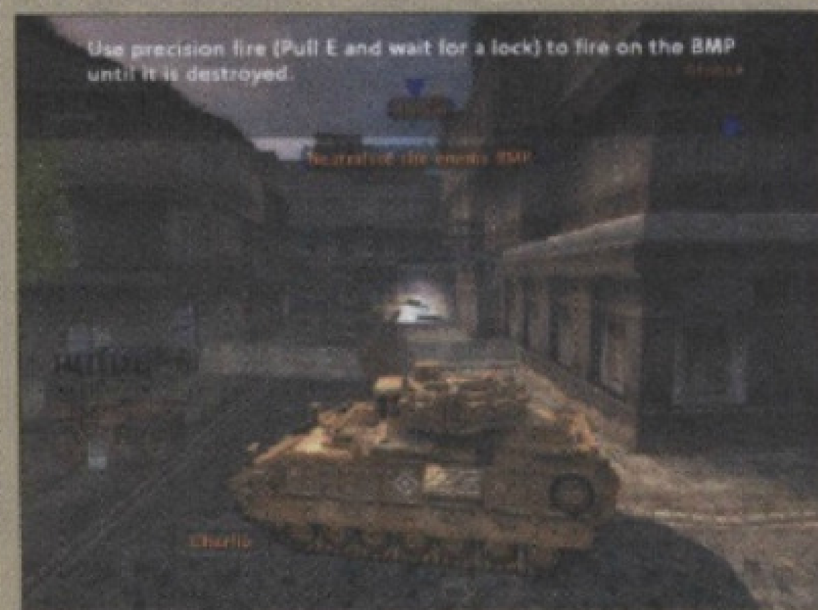
6.沿胡同往西边行进遇到Alpha率领的小队，这时按住鼠标右键选Alpha可让这个小队集合，按Tab键可在两队之间切换。派一队跑到沙包后面可看到掩体后有个敌人，先用一队火力压制，另一队趁机绕行到大楼的西侧杀掉另一个敌兵，再继续绕到大楼的南端，这时由背后射杀先前的敌人。

7.两队队员一起行进到楼南端，选榴弹手将东边的小屋炸毁，这时按Ctrl键与总部通信接新任务，按住Tab键会出现雷达地图。

8.选Charlie小组切换到装甲车上，控制它消灭屋顶陆续出现的敌人，进攻到街道南端炸毁敌人的一辆吉普车，消灭少量的敌兵，再将Alpha和Bravo两个小队移到这里与Delta小队会合。

9.在会合地点有个伤员，走到他身边按住右键选择Pick up wounded man，两队队员保护伤员按原路撤回去，途中会有两个敌人阻止，派战士扔手榴弹炸死他们，使伤员抵达两只铁箱后面。


切换到Charlie小组控制坦克清扫障碍



控制坦克车轰毁路障对面的敌军坦克

10.前方有两个敌兵：一个躲在屋后的箱子附近，将我方小队分为两组，分别由屋子两侧包抄杀掉他；另一个躲在墙头，我方一组在屋角用火力压制，另一组沿左侧木材堆绕到墙后杀敌。最后带着伤员到达救治地点，地上有白色圆圈表示可进行弹药补给和医疗，按住鼠标左键并选CASEVAC，士兵会自动到旁边的装甲车上拿补给。

11.前方的Delta小队被敌人的火力逼退，这时切换到Delta小队装甲车上的机枪手将前面的成队敌兵解决，随后空中出现武装直升机火力支援，任务结束。

二、援助行动（To the Rescue）

一伙武装分子被围困在市场区域，被困的还有一个政党领袖AL-Ra'id，本关任务是前往市场将他解救出来。

1.率领一队朝北边街道行进，在东部路口有两个敌兵，将小队分为两组，一组在街角火力压制，另一组跑到街道对面胡同绕往东方，由侧翼毙敌。另一队往西方街道行进，击毙东部路口的敌兵。

2.在东西两侧街道都可找到一个市场区的入口，将每队的两个小组抄袭入口两侧的小道，逐步清理里面的敌兵。

3.消灭市场里的四五个敌兵，在中央地带找到负伤的AL-Ra'id，背着他朝西边的补给地点撤退，将两队人马弹药补满。

4.率领队伍朝东南方行进，从有机枪和掩体的小巷口穿进去，一队原地待命，将另一队分两组进入，在里面发现有两个敌人，一组压制，另一组抄到木栅近处扔手榴弹炸死他们。

5.沿小巷东行发现楼后有敌兵，一组由楼梯进入楼里埋伏窗口狙杀他，另一组抄到楼后到达主街道。

6.在街道东端有两个敌兵，两组队员分别埋伏在车辆后和小巷口火力压制，伺机抄近干掉他们，这时我军坦克车在路口出现，将另一队队员呼叫集合，再呼叫补给车将两队人马补给完毕。

7.接下来要炸掉敌人设置的路障，切换到Charlie小组的坦克车，沿街道朝北方行进，在大楼的西侧有路障，对面是一群敌兵和一辆绿色的坦克车，按E键将坦克炸毁再清理掉小兵。

8.切换到两队沿大楼的东侧绕过去，注意北方的楼顶有狙击手，利用石柱接近射杀他。在广场附近还有两个敌兵，由东侧的石柱和墙壁抄到他们的背后杀掉。

9.穿过广场绕到大楼西侧的胡同里拾取炸弹，然后按Ctrl切换出汇报菜单按回车炸掉附近的路障。

10.率一队人马沿街道往北方行进，在路口会遇到两个敌兵，包括一个火箭手。将小队分为两组，一组火力压制，一组利用街道的车辆和树木掩护接近射杀他们，穿过这条街道返回补给站，任务结束。

三、寺庙搜救（The Monastery）

Daniels是Tien Hamir的指挥官，他在战斗中失去了联系，为此两队人马开始在荒凉的村庄废墟中搜索他的位置。

1.开始时将一队分为两组，一组躲到屋角或木板后压制敌人，另一组由北侧抄到屋后射杀两个敌兵。

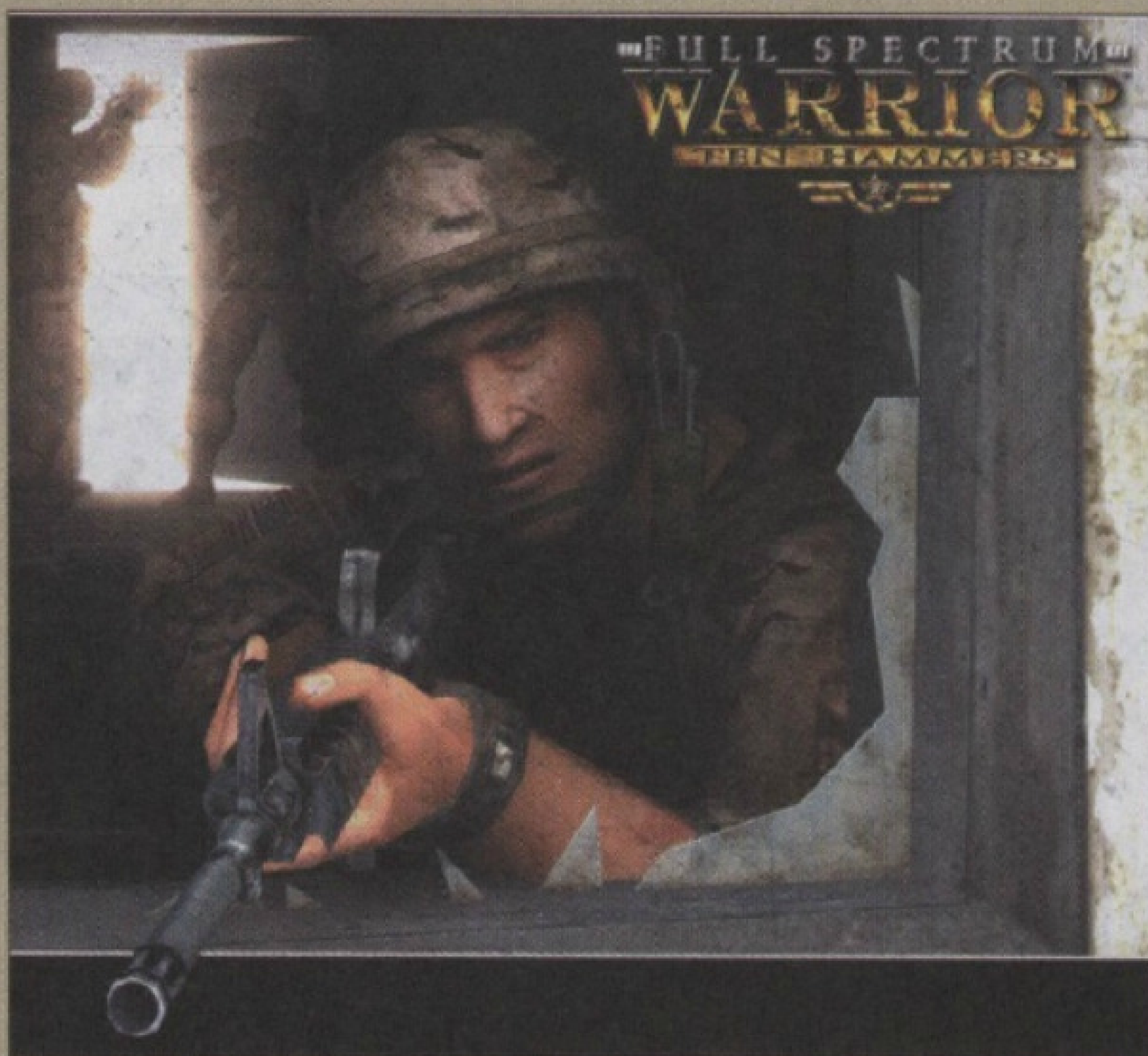
2.由屋后往村庄南边行进，穿过几道土墙发现一幢小屋后有一辆卡车，上面的机枪手对我军士兵实施火力压制，这时由小屋西侧包抄过去，跑到西南角的掩体后立足，清理掉附近的两三个敌兵，最后抄到卡车右翼的掩体后，那辆卡车见状不妙仓皇撤走。


吉普车上有机枪手，派一组队员由侧翼包抄过去

3.往东穿过小巷和一片废墟，注意这里会有一个敌人，出现位置随机。消灭他后穿过胡同来到寺庙的大门，里面有两个敌人朝门口火力压制。

4.与寺庙门口的市民交谈后，她会被乱枪打死，这时派一组队员躲到铁箱后压制2层阳台的敌兵。左侧通道口的敌人用手榴弹炸死，然后再派一组队员由侧翼绕到楼门，到2层阳台杀掉上面的狙击手。

5.穿过院落北方的隧道炸死废屋左侧的两个敌兵，将两队人马在此会合，一队在屋外埋伏，另一队进入废屋搜索Daniels的踪迹。



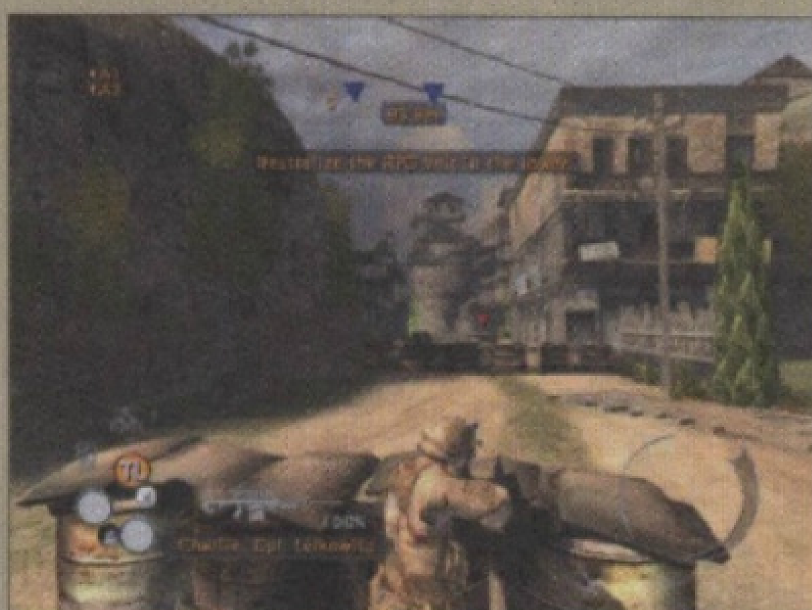
6.废屋的上层埋伏有敌兵，派两个队员压制，另两个移近杀掉他，然后将队员分派到窗口狙击外面的敌兵。在废屋的东侧有一道门会源源不断有敌人涌过来，派一队慢慢抄过去，选择榴弹手将门炸塌，这边敌人便不再出现了。

7.炸毁大门后派队员调查废屋里的一道小门，从里面救出被困的Daniels，任务结束。

第二幕

四、英军奔袭（British Invasion）

我们在Khardiman市休整了一段时间，在Dan的训练下学习棒球，Daniels坚持得一丝不苟，他总是认真地做好身边每件事，是个彻底的完


派狙击手消灭球场附近楼顶的榴弹手

美主义者。但事情并不如他期待的那样，总是在某天突然变得糟糕。

在Zekistan北部地区再次发生暴乱，为首的叫Abdul Hassan，一个善于发表煽动演讲的家伙，他召集了所有的支持者参与暴乱，控制了Khardiman市，包括Tien Hamir的基地。国家大臣召集了国际维和部队，英军正在Khardiman市外围巡逻，一筹莫展的Daniels决定向英军救援，帮助困在球场的伙伴们突围。

1.任务开始后队伍被阻击在街口，按Tab切换Charlie小组的狙击手，用他消灭街道南端的敌兵，但敌人会不断补充上来。与此同时派一队分为两组由街道东侧小巷穿插过去，由侧翼攻袭敌人，两组形成交叉火力阻击增援的敌兵。

2.派另一队跑到街道南端进楼，鼠标点击楼梯选Breach实施房间突破，射杀埋伏在窗口的狙击手。

3.与总部通信得知在南边有伤员待救，将所有队员移至西侧的另一条街道上，利用两侧的掩体逐步往前移动，射杀不时出现的敌人。

4.进攻到街道南端的转角处呼叫补给车，会有一辆吉普车给予火力支持，帮助消灭街道东侧的敌兵。

5.派两小组队员在街道两侧掩护，另两小组沿街道往南行进，沿西侧的小巷进去搜索伤员，小巷左侧院子有伏兵，扔颗手榴弹进去。在小巷西端找到一个伤兵，将他背到补给车上抢救。

6.与总部通信后回到主街道继续往球场方向行进，移至3层木楼附近发现敌人，射杀后移行到南端的街角，在西南方向的街道有两个伏兵，派队员火力压制。

7.派两小组队员穿出街道西侧的胡同射杀两个敌兵，一组躲到汽车后掩护，另一组到街右侧找到受伤

的Williams，将他背到后方的补给车救护。

8.穿过一段西南走向的街道，将全部9个队员召集过来，留两个队员防守东北方向，否则会有敌兵抄后路。转到东南方向会遇到敌人的火力阻击，路障有两个枪手，在后方的小楼阳台上站着一个榴弹手。派两个队员跑到汽车或铁栅后压制敌人的火力，派狙击手跑过去迅速射杀阳台上的榴弹手，动作慢会有队员被榴弹炸死。



派一小组队员跑到楼里掩护街道战友的行动

9.沿街道往右绕过路障跑到球场附近与幸存的队员会合，得知战友Sadler阵亡的消息，Daniels为此深深自责。

五、战争艺术（Art of War）

在前往大桥的路上有一处游击队的藏匿所，上校坚持让我们摧毁它。本关弹药比较紧张，战斗中要数次派队员找补给车补充。

1.任务开始后先由两队清理北边街道上的敌兵。将一队分为两组，派他们进入左侧楼房的2层，利用两个窗口清理街道东西两侧的敌兵，然后守住北边的窗口消灭增援的敌人，避免被敌人抄了后路。另一队成员分两组，利用街道两侧的掩护物往东方行进。

2.接近艺术中心的南侧大门，发现这里被敌人锁住了，于是率队沿街道往西边的街道行进，同时切换楼里的两组队员分别把守西侧和北侧的窗口掩护。

3.赶到艺术中心的西侧街道，发现这里被敌人炸毁的车辆阻住，于是一行人沿街道继续往西行进，找到一条往北的胡同。胡同连着北部的一条街道，街道上的装甲车有机枪手朝边扫射。先派有榴弹手的一组跑入左侧2层的窗口处待命，另一组跑到街道右侧的小屋后朝北边的街道扔几颗烟雾弹，2层窗口的榴弹手趁机将装甲车上的机枪手炸死。

4.队伍在北方街道集合，然后朝东边穿小巷来到艺术中心的西门，扔烟雾弹掩护队员跑到西门两侧压制院里敌兵火力。

5.在艺术中心的院里塔楼上有个狙击手，派一小组沿北侧的花坛抄到塔楼的左边，由北窗扔一颗手榴弹进去将狙击手炸死。

6.派队员往艺术中心大楼的北侧探索，在北边的路上有3个枪手，将他们消灭后沿楼北侧的通道行进，利用掩体清除三四个敌兵，掩体后面的敌人可用烟雾弹将他们呛出来。


由北侧抄到塔楼侧翼，朝窗口里扔一颗手榴弹进去


利用坦克引爆桥上的4颗地雷

7.来到大楼东侧的广场，派一队在北边花坛处埋伏掩护，另一队由正面攻击清理广场上的敌兵。

8.接下来的任务是摧毁敌人的弹药库。先派两组到花坛后掩护，敌人会由南端纷纷现身，其中有一辆装甲车和机枪手在东南角的位置。派一小组进入东侧的大楼，先跑到楼北阳台用榴弹手轰杀车上的机枪手，再跑到楼南找到弹药堆，在上面放好C4炸弹然后跑出楼外用汇报菜单引爆，任务结束。

六、大桥战火（The Tien Hamir Bridge）

Smithson上校那边传来了坏消息，他那里人员伤亡惨重，为此我们小队不顾战后的疲惫赶往桥头增援。

1.将一队分为两组，由小巷朝北方行进，两组队员利用垃圾筒和箱子互相掩护朝北端攻进，在末端箱后有个枪手，等靠近时扔颗烟雾弹抄到他的身后杀掉。

2.派一组队员跑到楼里吸引东北桥头敌人的火力，再派一队人马穿出小巷由侧翼包抄消灭掉四五个敌人。

3．派队员进入桥头的小楼与Smithson会合，然后兵分两队，一队留在楼里守住西南方向的窗口，敌人会由桥对面发动攻袭，对他们进行火力压制。

4.派另一队出楼躲到路中央的护栏后清理对面的敌兵，然后派楼里的小组守住西北方向的窗口。楼外的小队分为两组，沿桥往北端行进清理附近的敌兵，注意在右侧塔楼旁有个火箭兵要消灭掉。

5.按Tab键切换到坦克车，移动到桥面的塔楼附近，用大炮将桥面上的4颗地雷炸毁，再将队员往前移动到掩体后。

6.在桥左高处有敌人的指挥官，用坦克大炮轰杀，再按Ctrl键向总部请求迫击炮支援（选Fire Mortar Target One）清理桥面的敌兵。随后立即派一组人马防御桥南边的敌人，会有几个敌兵抄我方的后路。

7.将坦克往北移动消灭两侧的伏兵，派一队士兵到北边侦察一下桥面。再将坦克朝北方移动，这时左侧桥上会出现敌人火箭兵，用炮将他炸死。

8.往前炸掉两颗地雷，继续往前轰杀两个伏兵。坦克移到桥北会遇到敌人的坦克，尽快将它炸毁，最后将桥北所有敌人清光，任务完成。

第三幕

七、水上漫步 (Walking on Water)

英军顺利救出了Daniels的人马并夺取了城市北方的桥梁，Daniels对于为玩棒球而疏于防范作了深刻的反省。接下来我们朝码头突袭，准备歼灭游击队和运输的军火物资，但总部下达命令只让我们炸掉码头的起重机，而不要过于深入北部地区，避免与游击队过度纠缠。

本关的场景是码头区域，多座高脚楼用桥梁连接，地形较为复杂。起始位置有一个医疗兵，这里是补给点。本地人Achmed为队伍担任先锋侦察员，他是游击队所熟识的人，只要不过于接近，他们不会开火。在码头区域会有很多的平民，尽量不要误伤他们。

1．两队人马原地待命，派Achmed沿码头朝西南方向行进，然后往东南穿过一间破败的木屋到达对面的条形木屋，蹲在门口射杀里面的两个敌兵。然后回身杀掉一个跑来的敌人和左侧远处小楼阳台的枪手。

2.面对东南方向，左侧是一条走廊，末端有来回跑的巡逻兵，右侧的木桥通往一座小楼，里面也有一个敌兵把守。先跑到走廊一端杀一个，再过桥射杀屋里的敌兵。

3.在小楼另一侧有一座桥，消灭桥上的敌兵。至此已将此区域的敌兵清理干净，将两队人马移至小楼里，在弹药堆上放置炸药。

4.在小楼窗口埋伏一组队员，派一组跑到小屋外的桥上正面攻击敌人，派另外两组由东北方的走廊穿插到废旧的仓库，由侧翼袭击桥头的四五个敌人，注意在仓库北方远处小楼阳台有狙击手，解决掉他再朝目标行进。

5.攻夺仓库后派Achmed到北边屋里找一个妇女接头，这里会出现新的补给点。

6.在东南方隔路（桥）是一大型粮库，里面埋伏的敌兵不易对付，派Achmed进去清理，或派一小组在门口守着，其余队员掠过门口绕过粮仓朝东方向进。

7.在粮仓的东侧找到起重机，安置炸药后用汇报菜单引爆。

8.下一部起重机在北方的码头，附近有重兵把守，派主力躲到铁箱和货物后面，抽调一组队员由西北的仓库穿行过去，进入相邻的粮库杀掉2层和下面的枪手，由小门出去抄到敌人的背后和侧翼消灭他们。穿出粮仓找到第二部起重机，上前放炸药并引爆。

9.这时收到英军Sims的消息，他和手下被北部桥梁上的重型大炮的火力压制，Daniels答应利用船屋渡河解决掉那些大炮。

10.回到第一部起重机处往东南进入船屋，来到相邻装满粮食的大船舱，消灭里面四五个敌人。由小门穿出去是一座桥，扔手榴弹炸死几个敌兵，穿出船屋抵达北部河岸，结束任务。

八、进退两难 (Scylla and Charybdis)

注：Scylla and Charybdis意为“在两个同样危险的事物之间；逃出一种危险，又落入另一个危险，令人左右为难。”Scylla是传说中生活在意大利岩石上的女妖。Charybdis是住在海峡另一端经常产生漩涡的另一个女妖，都是《奥德赛》中著名的女妖。水手们为了躲避其中一个女妖的危害，却往往又陷入另一个女妖所带来的灾难中，于是就产生了这个成语。



几组队员形成交叉火力网

政党领袖AL-Ra'id抛弃了中立立场，率领手下使用大炮控制了北部的桥梁，Daniels为了报英军的救命之恩，决定违抗上司的命令前去摧毁那些大炮。

1.任务开始后位于公共浴室的走廊，兵分两路朝休息室逼近，由两侧躲到椅子后面消灭休息大厅里的敌人。

2.往西穿过休息大厅进入洗浴大厅，将队员埋伏在手推车后面，对面涌出来4个敌人，他们并不难消灭，难打的是在2层和楼顶埋伏的枪手。将1层的敌人消灭后，注意隐藏住身形，将队员分为两人一组，利用左侧的柱子跑到里端上楼梯，利用石墙藏身逐渐往里端移动，消灭这里的4个枪手。

3.所有队员由2层的走廊往北出去，在阳台外的庭院里有3个枪手，对面阳台也有一个，将



队员埋伏在围栏后居高临下歼灭他们，敌人躲到桥栏后时派队员往北移到他的侧翼射杀。

4.由2层阳台的北端找楼梯到庭院，往北转出庭院来到浴池外，看到一个英军正在树下孤身奋战，他跑过来没说几句便被乱枪打死了，接下来要利用小路绕行到市府大楼。

5.先将补给点移到浴池出口，率队沿北边的街道跑过去，右转到一个广场看到两个英军跑了过去，身后有6个敌人追逐，举枪将他们全部杀掉。此时英军已占领楼顶的有利地势，使用汇报菜单可联系他们提供火力支援。

6.广场旁胡同里留两个队员守着，瞄准那把椅子，当队员进入右侧小巷时会有敌人抄后路偷袭。

7.沿小巷朝东北方向穿过去，解决掉零散的几个敌兵，在临近小广场的位置有一幢屋顶和敌人的榴弹手，派一组队员用火力压制，另一组队员跑到铁桶后扔手榴弹炸掉他，然后再清理广场上的敌兵。

8.由小广场东北的小巷穿过去，在拐角看到东南方向一幢小楼的阳台



站在阳台上居高临下射杀庭院里的敌人

上有机枪手，跑到路左边的车子后用榴弹手炸死他，然后转身朝西北路口跑过去，任务完成。

九、水深火热（Rain of Fire）

终于来到了市府大院，那些大炮就在大楼的顶部，英军想要利用密集的轰炸来摧毁大楼，Daniels立即阻止了他们，这里毕竟是市中心地段，轰炸会杀掉成千上万的无辜市民，接下来我们要进入大楼想办法清除掉威胁英军的大炮。

1.任务开始后在市府大楼的前端，一座半圆形广场。率队绕着围栏往西方行进，这时在广场出现大批敌军，派两组队员包抄到两侧夹击，一组在正前方交战，不久便将这伙敌人杀光。

2.绕行到前面的门口，将队员分



在楼顶天台找到一座高射炮

散到附近的掩体后，在2层窗口有枪手，用榴弹兵炸死他，此时可到广场的汽车中央找补给点拿弹药和医疗。

3.门里是一座方型庭院，正中是“回”字形通道和一座大花坛，庭院的四周是环拱的办公大楼。进入大门后迅速跑到中央的掩体后，在一侧埋伏有一个枪手，扔手榴弹炸掉他。

4.派一组队员由左侧楼梯跑到2层平台的窗口处埋伏，压制庭院里的敌兵，派另两组队员进入庭院清除所有敌人。

5.派一组队员往右侧找楼梯上去，选择“SCOUT”来确定走廊上敌人的位置，将原来窗口的队员撤除，派他们由外面往窗户里扔手榴弹，炸掉走廊右侧角落里的敌兵，然后抢到里面的石棺后埋伏，消灭其余的敌兵。

6.清理完2层继续上楼梯，选“Breach”来突袭3层的一个枪手，在这里找到高射炮先不要接近它，往右转跑到箱子后清除掉另一个枪手，然后再跑到高射炮旁放炸药。

7.将第一座高射炮炸毁后，补给弹药返回2层走廊，往南边的屋子杀掉两个枪手。上楼梯看到前方有两道楼梯，它们都是通往大厅的，选择往南侧的楼梯下去，移至窗口看到大厅里敌人密布，出屋移至过桥上用榴弹兵将对面阳台的榴弹手炸死，再射一弹将大厅底部的机枪手和附近的两个家伙轰杀，再清掉右侧阳台上的敌人。

8.沿逆时针方向沿大楼走廊绕着大厅转过去，沿途杀掉10余个敌人，最后杀到大厅东北角的房间，扔手榴弹炸掉顶部的枪手，沿楼梯到楼顶的天台。

9.杀掉一个枪手后由天台北侧的楼梯下去，沿通道一直朝北方杀过去，最后踏上一道楼梯终于找到了第二门高射炮。这时大群敌兵涌聚楼下，我们放完炸药连忙撤退，在轰隆的炮火和弥漫的尘烟中险象环生……

第四幕

十、困兽犹斗（Broken Man）

种族冲突愈演愈烈，在Zekistan北部发生了大规模的空袭轰炸，穆斯林游击队和维和部队都伤亡惨重，美军官方对此事予以否认。一些AL-Ra'id的崇拜者在深夜袭击了美军在Khardiman的Tien Hamir基地，当地反美情绪高涨。我们3人逃出基地时已是破晓时分，整座城市已是满目疮痍，通信兵好不容易收到Martz的消息，说有不少伤员被送往城里的大使馆，看来大使馆是休养生息的好地方。

1.第一个任务是搜救受伤的Jensen和Nunez，他们被困在北方的街道。Daniels被编在Charlie小组内，如果他死亡的话任务即告失败。在开始沿北部街道利用两侧掩体移过去，在东边的路上有一个枪手，在他凌虐市民时击毙他。不要往东侧深入，那边有一辆敌人的坦克据守。

2.来到街道北端发现Jensen和

Nunez正在与铁桶后的敌人交火，跑到墙角的铁柜后扔手榴弹炸死敌人，跑过去与两个战友交谈使之加入队伍。在东侧找到街道继续往北行进，躲到汽车后面射杀屋顶和楼底的敌兵。

3.穿出街道在市场附近遭遇大量敌兵，派一组队员抢占街口的沙包掩体据守，另一组在街尾的汽车后守着，然后派北边的队员沿市场西侧的石块和铁桶抄袭到市场北端杀掉3个枪手。

4.率所有队员由市场东侧街道进入使馆大门，火箭兵Bates加入队伍并被编入Delta小队。率队由南门离开使馆沿街道往南方行进，躲在汽车后消灭阳台上的枪手。

5.在街口的转角是一辆敌军坦克车，先派火箭兵Bates到右侧的小巷里躲在铁箱后待命，派一组队员躲到街角朝坦克前面扔一颗烟雾弹，这样坦克看不到火箭兵的位置，火箭兵连发3弹将坦克炸毁。

6.派一小组穿过街道跑入东南方的小巷里，埋伏在铁桶后消灭巷里的两个枪手，再派队员跑到小巷末端上楼梯。沿街道杀掉两个枪手，派Bates跑到车库里占领一辆坦克车，利用它朝西北方向的街道行进，在转角处有一个火箭兵，派队员先跑到前面清除掉。

7.将坦克开到市场附近扫荡敌兵，市场东北和西南对角的两座小楼阳台都有狙击手。绕过市场到北方的小街与总部通信，这时不要将坦克继续往前开，前方有敌人的坦克。先派队员过去扔烟雾弹，再将坦克开出去快速按E键轰击。

8.坦克炸毁后街道的西端会出现有机枪手的吉普车对我方进行火力压制，并且还有五六个敌兵攻过来。这时派队员躲到掩体后面，往身前扔烟雾弹，趁机往街左侧的掩体移动，另一组队员在街头吸引火力，用步枪手从侧翼射杀车上的机枪手，再用两组交叉火力消灭街上的敌兵。

9.接下来要往敌人占据的车库进攻，有西南和东北两个入口，先派一组队员由西南入口处射杀里端的两个机枪手，然后两组队员分别由两侧进入清理敌人。



10.在车库中央找到一个伤员，交谈后他会进入客车里，这时率队赶往使馆，在西门前要小心两个敌兵，清完进入使馆大院。此时敌人会朝使馆发动攻袭，第一次冲锋在北大门，第二次在西大门，第三次是在南大门。敌人众多并有一辆有机枪手的吉普车，用步枪手迅速消灭掉。前两次攻击只用一小组守着就行了，其余兵力事先埋伏在南大门附近，否则时间仓促来不及布置，在将3批敌人消灭后任务完成。


由市场的西侧包抄敌人


来到车库外的街道，先摧毁敌人一辆坦克车

十一、失踪战友（The Lost Squad）

将进攻的敌人击退后，Daniels决定将两个伤员从使馆带走，前往处于高地的寺庙，那里是理想的治疗和休养的地方。使馆里的女医生和Daniels趣味相投，也是个老烟民，性格豪爽，她执意要随伤员们一起前往寺庙，Daniels执拗不过只好同意。就在这时手下来报，Picoli和Ota不知去向，于是带领手下前往城中的街道上搜寻这两个失踪的伙伴。

1.沿街道朝西方行进，右侧（北方）的街道上有两个枪手，派队员蹲到墙角射杀，那边不宜深入，沿街道继续往西走。

2.往前右侧的两幢楼里有狙击手和榴弹手，躲到近处往窗口扔手榴弹炸死他们。在小楼附近的铁桶后藏有两个枪手，用步枪手精确瞄准射杀。

3.街道有两条岔路分别伸往北方和东北方向，先派一组队员走北方街道，射杀天桥上的火箭兵，地上的敌兵用步枪手很好清理。

4.另两组队员走东北方向的街道，注意在街道左侧有一道楼梯，它通往弹药补给处，在右弯处一辆吉普车上面有机枪手，枪口正瞄着楼梯口，附近没有掩体可利用。派队员躲在街口的铁桶后朝里端扔一颗烟雾弹，然后再跑到吉普车附近扔一颗手榴弹炸毁它，然后召集队员到楼上拿

弹药，再将医护车呼叫到街道末端。

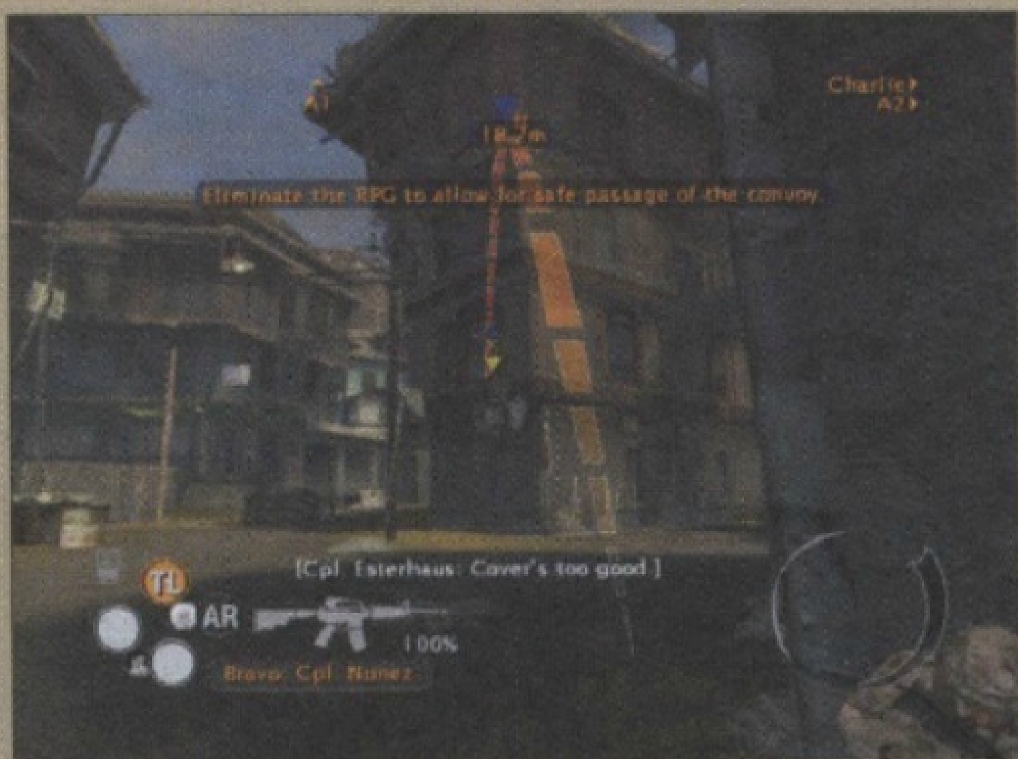
5.沿街道往前来到三岔路口，东北方向街道有3个枪手，杀掉后往前又是一个三岔口，右边的路上有3个火箭兵，朝路口扔颗烟雾弹，然后快速穿过街道进入对面的楼梯，穿过走廊到窗口射杀街上的3个火箭兵。

6.在北部有一个小院落，派一组队员由三岔路口往南走，站到巷口看到院落里有两个枪手，在高处的屋顶还有一个，这里很难攻击到他们。派一组队员由岔路口往北（左边）走，消灭一个枪手由右侧找到一道楼梯上去实施突破，射杀窗口的枪手，然后由窗口射杀北部院落里站着的两个枪手。屋顶的枪手打不到，需要往右跑到阳台上射杀他。

7.回到三岔路口沿北方的路继续走，在左侧和前方屋顶各有一个枪手，跑到有机枪的掩体后呼叫救护车赶到这里，搭载上负伤的Picoli后走出一段路程，不久在前方的街道遇到有敌人在安置简易炸弹，接下来要寻找安全路线让救护车离开。

8.左边的路被炸弹阻住不能走，沿右边的路杀过去，消灭4个枪手发现是条死路。这时会听到左下方传来机枪声，站到石墙后朝下面观望，庭院里一个敌人正在操纵机枪开火，举枪射杀之，接下来寻找那个庭院的入口。

9.返回到三岔路口，往左边找到一道楼梯，进入庭院由两侧包抄过去，注意在楼西侧2层窗口有狙击手，要沿墙根行动。消灭四五个枪手，有一个穿蓝衣的家伙是放炸弹的人，他跑到西侧的楼里，但楼梯口被庭院中央的狙击手瞄着不能进去，这时得到新任务，清除庭院中央楼里的狙击手。



2楼的狙击手要扔手榴弹进去炸掉

10.在楼的西北角找到楼梯跑到2层，再到南端找楼梯到3层击毙狙击手。然后进入西侧的楼里，找楼梯到3层，那个爆破手走投无路竟然自爆身亡，任务完成。

十二、英雄宿命（Last Stand）

敌人在主要街道埋伏了机枪手，我们和伤员一起被包围，失去了与外界的联系。队长Daniels决定率领我们突围，尽快逃离这该死的地方。我们是一个团结的整体，任何人都不许掉队。

1.跑到街口发现北方的街道埋伏有机枪手，队员在火力压制下不能还手。朝街口扔一颗烟雾弹，率一组队员跑到东边（对面）的小巷里，穿过小巷抄到机枪手的侧翼射杀。



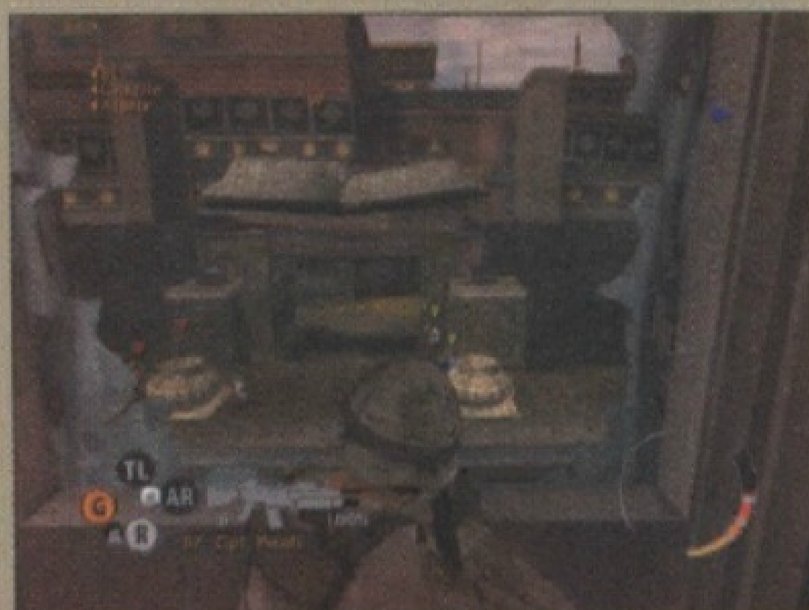
前方有机枪手，扔颗烟雾弹跑到街道另一侧

2.北部是寺庙区域，派一组队员由机枪手位置的西侧找楼梯到2层阳台埋伏好，然后派另一组队员贴着东侧墙根沿街道继续往北跑，北边有一幢寺庙，2层窗口有敌人的身影晃动，街道西侧的大门也会潜过来五六个敌人，这时迅速跑入小楼的楼梯实施突破。射杀窗口的伏兵后，利用窗口射杀西侧大门处的敌兵。在远处阳台的另一组队员也从侧翼实施攻击，交叉的火力很快便将这些家伙清理干净。

3.将队员集合，Daniels向总部请求一架救护直升机接走伤员，直升机将在寺庙北部的花园区域降落，接下来要尽快肃清那里以使直升机着陆。

4.寺庙附近的地形比较复杂，巷道曲折，楼宇高低错落，将队伍分为4组作战单位，派两组分别占据两幢楼顶的阳台和窗口，另两组则堵住街道的两端，当救护车抵达后敌人会由各处增援进攻，将他们歼灭后队伍自动在寺庙北部花园门口集合。

5.派一组队员进入花园杀掉几个敌兵，与直升机通信后将降落地点改在了花园西边。在花园的西侧是一座巍峨庄严的大殿，先派一组由南侧抄进小巷杀掩体后的敌兵，右侧窗口也埋伏有敌人，用步枪手狙杀。大殿内藏有两个敌人，派两组队员分别由东南两侧抄进去夹击射杀。


埋伏在窗口消灭门口涌出来的敌兵

7.占领大殿西侧的空地后直升机降落，将救护车上的伤员抬上直升机，这时远处的高楼上出现一个火箭兵，试图用火箭筒将直升机炸毁。Daniels旋风般冲出花园跑到楼下，身后通往花园的大门被火箭兵炸塌，此时Daniels已没有退路了，按E键精确瞄准射杀火箭兵，然后迅速按Ctrl键汇报通知直升机起飞。

8.当我们乘坐的直升机升空时，Daniels的身影消失在敌人的炮火之中。Daniels是一个完美主义者，Sadler的死一直刺痛着他，他开始改变自己。可他为了报恩而将我们推入越来越危险的境地，最终他用生命保护了我们，为他的过错作出最后的偿还。P

双周回眸

事件：克苏恩被首度击杀

北京时间4月26日凌晨5时30分，《魔兽世界》欧洲服务器Magtheridon的部落公会——来自英国的Nihilum首度完成了对安其拉神殿终极Boss上古之神克苏恩的击杀。此后很短时间内，法国的Millenium公会也成功实现了击杀克苏恩的壮举。美服公会虽然也在数小时后成功击杀克苏恩，但在这场较量中却只落得一个老三的位置。由于以往成功击杀前几个高级副本最终Boss的公会均来自美服，因此两个欧洲公会的捷足先登导致了美国公会的强烈情绪，甚至引发了一场口水大战。美服玩家指责欧服利用了Hotfix之后难度降低的空子，成了第一个克苏恩的击杀者。Nihilum公会的负责人则表示，所谓Hotfix的说法完全是空穴来风。还有欧服玩家指出，美服公会同样是利用Hotfix之后两次大幅难度降低才“首当”克苏恩的。令人侧目的是，4月28日22时34分，国服二区海加尔服务器的部落公会Smth完成了CWoW克苏恩的首次击杀。不同于美服和欧服，本次Smth完成的击杀，是利用国服尚未进行1.10.2版更新前的1.10.1（5230）版本。



小虾：暴雪的设计师说：“小样儿，我要不改，你们没人打得过。”——好吧，这句话纯属虚构。问题是，这无尽的副本、无尽的Boss，或许还要加上暴雪这个“上帝”在关键时刻的一点施舍才能完成的“壮举”，真的值得我们如此动容么？

人物：Rob Pardo

“一个拥有600万人口的国度是你在地图上找不到的，这就是《魔兽世界》，同时它也是史上最成功的游戏之一。”近日，美国《时代》周刊评选出了100位“改造世界”的人物，暴雪娱乐负责游戏设计的副总裁Rob Pardo名列其中。Rob Pardo是《星际争霸》《魔兽争霸III》的主创人员，是WoW的首席设计师，也是入选这一名单的唯一一名游戏业人士。《时代》评论道：“Pardo并没有创造这个游戏类型，但他将之臻于完美。”Pardo对自己的团队也有十足的信心：“游戏是由两块大陆组成的奇幻世界，涉及到历史、地理、人类学和生态学等方面的知识（虽然它是个架空的世界，但它是从这些学科的知识背景里衍生出来的）。”《时代》还说：“是的，如果这个‘游戏世界’能更受欢迎一些，‘它将在联合国占有一席之地’。”



图片：李亚鹏在金山

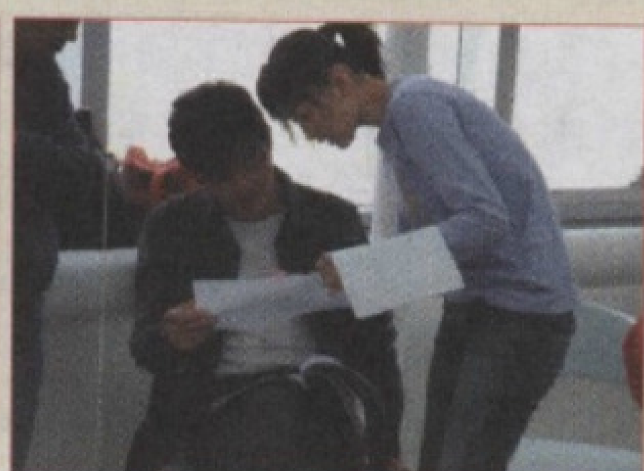
4月23日，由李亚鹏、李小冉领衔主演的现代都市爱情剧《为爱结婚》剧组，再次来到金山软件进行实景拍摄。一个月前，该剧曾经在金山烈火工作室进行实景拍摄。剧中，李亚鹏将担任网游公司中的某个虚拟要职，他的台词中也有不少烈火工作室研发中的网络游戏《新封神榜》的规划、最新进展、游戏设计等内容。



电视剧拍摄中，墙上贴满了金山游戏的招贴画



李亚鹏饰演的角色在自己工位上



李亚鹏正在和李小冉对戏

数字：200 000

4月21日中午12时，上海征途网络开发和运营的网络游戏《征途》正式开始公测。游戏给人的印象果然颇似当初无数2D网游公测时的情景：你能看到的每张图片上都站满了人，一屏没有二三百人都不好意思拿出来现眼！按照官方的说法，到16时30分，《征途》的在线人数已稳定在19.5万。



小虾：真的有近20万？马上就有文章煞有介事地质疑这一业内奇迹。我是在tom游戏频道看到这则所谓的质疑的，只是在这篇文章的“来源”处，写着令人震惊的四个大字……

声音：来自“系统后台”的声音

“请您尽快与我们的客服联系（QQ：XXXX），以便带来不必要的损失。”五一期间，《魔兽世界》二区服务器的玩家屡屡碰到一名叫做“系统后台”的角色以私聊方式通知玩家中了大奖，请联系客服咨询详情云云。如果联系该客服，他会给玩家提供一个网址，你要点进去估计就凶多吉少了。当然人家也“明”告诉你了，联系他们，**“以便”**带来不必要的损失。

■快评

网游开发也有水土不服?

■北京 kane

4月18日，一条惊人的消息在网络上流传开来——上海育碧电脑软件有限公司的大陆开发团队解散。综合几天前传出的育碧MMORPG开发项目取消的消息，这条消息的可信度一下子提高了许多，有媒体直接以“育碧大陆本土开发团队解散”为题进行了报道。为了证实这条消息的真伪，笔者于当日联系了上海育碧开发部门的高层。据了解，这次上海育碧发生人事变动的仅仅是其网络游戏开发部门，而相对更重要的单机游戏开发部门并没有受到影响，变动的原因主要是总公司对目前的网络游戏项目感到信心不足。与此相对照的是半年多前，上海育碧开始招兵买马，准备将陈凯歌的电影《无极》改编成“同名原创大型网络游戏”。到解散时，这个团队成立已有一年时间，成员约30人。


上海育碧所在的嘉华中心，这楼里还在开发着不易同国人见面的游戏

上海育碧，网络游戏，当这两个关键字联系到一起的时候，让我们想到的第一个词就是EverQuest。网络游戏《无尽的任务》在中国市场的折戟沉沙罪不在育碧，也不在游戏本身，而在于传统欧美风格的网络游戏在中国玩家心中很难引起共鸣。《无尽的任务》之后，《魔剑》《大法师》……一款款欧美风格的网络游戏都在中国遭遇“水土不服”。虽然现在的《魔兽世界》可以说创造了中国网络游戏市场的奇迹，但这同与其背景相同的单机游戏《魔兽争霸》系列长达10年的市场积累是分不开的。而今，网络游戏引进上的“水土”问题似乎也已经传染到了网络游戏开发领域。上海育碧这次网络游戏开发部门的变动没有引起太大波澜，但这个事件本身表明，就算是浪漫的法国人在历史悠久的中国研发网游，需要学习的东西也还有很多很多。对于习惯吃“泡菜”并且电脑配置不高的中国玩家来说，一款拥有丰富背景和绚丽效果的网络游戏并不对他们胃口，网络游戏世界对于他们来说更多的是一个发泄和建立虚拟自信心的平台。这是个理念的巨大差别，所以当那些把游戏当作一种休闲运动的洋大人面对中国玩家时，结果往往就大大的不妙。理想与现实反差很大，前不久突然撤出中国的某国外游戏公司是否也有如此的感慨? P

■网游事件簿



●作为庆祝《**魔兽世界**》成功运营一周年活动的一部分，从5月1日起，WoW的各个服务器中都举行了“智力夺宝”线上活动。GM将在活动期间，通过游戏公告的形式向该服务器玩家提出3道问题。只要玩家以最快速度找出正确答案并以私聊的方式告诉GM，就能得到珍贵的奖品，那就是玩家期待已久的宠物——小鱼人。



●《**街头篮球**》从5月6日～14日举行“喜从天降，次次有奖”活动，玩家登录官网后即可参加抽奖，凭100点券参加抽奖一次。官方推出的奖品达百余种，包括套装（街舞、甜美校服等）、纹身（火焰纹身、老虎纹身等），最高奖励为10万点游戏积分。

●近日《**天堂II**》开辟了全新的查询工具——Gameinfo，即《天堂II》资料库。该资料库内容涵盖《天堂II》肆章的职业技能介绍、怪物分布检索、地图查阅以及装备锻造等一系列资料，是目前最系统、全面的中文《天堂II》资料库。此外，5月10日，《天堂》开启了电信12服——朱利安。朱利安是游戏故事背景中守护王子特罗斯的第一位月光骑士。



北美最受欢迎网游排行榜

1	EVE Online
2	激战（公会战争）
3	末日战车（Auto Assault）
4	激战——派系
5	魔兽世界
6	恶棍都市
7	无尽的任务II

资料来源：MMORPG.com

韩国网络游戏排行榜

1	Dungeon & Fighter
2	鬼魂
3	卓越之剑
4	热血江湖
5	Rohan
6	洛奇
7	天堂
8	街头篮球
9	天堂II
10	魔兽世界

资料来源：韩国Rankey网站
http://www.rankey.com

中国台湾省网络游戏排行榜

1	洛奇第三章——暗黑武士
2	魔法飞球——Season 2
3	激战（公会战争）
4	天外Online——乌龙城寨
5	小侠（Grand Chase）
6	RF Online——消失的伊岚高原
7	新绝代双骄Online——名剑山庄
8	星梦Online
9	荣耀Online贰章——新势力的崛起
10	水浒英雄

资料来源：巴哈姆特游戏资讯站
http://www.gamer.com.tw

云网销售风云榜

1	魔兽世界游戏卡
2	网易一卡通（大话/梦幻）
3	游龙世界充值卡
4	17Game一卡通（热血江湖/决战）
5	天堂一卡通（天堂II）
6	搜狐游戏卡（刀剑Online）
7	盛大网络游戏卡
8	世模一卡通（丝路传说）直充
9	金山一卡通充值（剑侠/封神/剑侠II）
10	久游休闲（劲乐团/劲舞团）游戏卡

资料来源：游卡销售云网
http://www.cncard.com

在网络游戏中，最重要的是什么？等级、装备，还是创意？其实游戏本来就是一种休闲活动，怎么玩都由自己决定。不过在这个缺乏创意的年代，游戏中也会偶尔出现一抹亮色。如果你不屑于《魔兽世界》里有名的“刷战场宣言”，它还可以给你带来其他的惊喜。

好梦一日游

也看《魔兽世界》中的“新兴行业”

■北京 NewBie

替人报仇：艾泽拉斯暗杀公司

作为目前最火爆的网络游戏之一，WoW吸引了大量网游新手的加入。这些并没有太多网游经验的玩家在进入PvP服务器时，往往会遇到一个新手可能遇到的一切问题。找不到路、不会做任务都在其次，没有固定的组队是最要命的。当一个初次涉足网络游戏的玩家遇到这么多困难时，他将会有什么反应呢？不过有困难就有人“雪中送炭”。为了解决PvP服务器里孤身玩家的痛苦，WoW中也出现了替人报仇的虚拟“暗杀公会”。笔者从其中挑选了一家把广告做遍各大网站的“艾泽拉斯暗杀公司”，先来看看他们够“专业”的广告吧（文字有个别改动，有删节）。

公司成员：40名

公司地址：五区淬毒之骨永恒之星空公会2楼后座

公司CEO：黄金石脚

成员职业：以盗贼、德鲁伊为主，其他职业为辅

公司业务：替人报仇，暗杀你的仇家、折磨你的仇家等

公司简介：在艾泽拉斯大陆，在PvP服务器，几乎每个人都会有被对方阵营的人击杀的经历，轻者一杀而过，重者被连续击杀，更有甚者会被守尸守到不敢复活。你想过报仇，可惜对方要么过于强大，要么三五成群，要么是可隐形的盗贼、小德，你的复仇无从谈起。你没有方向，你没有策略；你的公会会友对你的遭遇很淡漠，你的朋友无暇帮你去做这些事儿；你的情人在暗自落泪，你的敌人在耻笑你……难道你只能选择逃避？难道你只能选择离去？难道你只能选择忍气吞声？难道你只能让你的仇人逍遥自在？

业务简介与报价：

1.野外击杀（费用20G）

服务流程说明：首先，公司在敌对阵营的探子告诉我们目标的行踪，然后我们出动德鲁伊作地区内地毯式搜索（请放心，小德的人形侦测不是盖的）。锁定目标后，我们派出相应人数的杀手，潜行在对方周围，将其一举击毙。

注：如果你有需要，我们可先用术士将你拉到目标附近。击毙目标后，让你吐他的口水（另外收费）。如果你有需要，我们还可让你选择目标的死法，包括：法师变羊折磨后击毙、猎人陷阱折磨后击毙、术士恐惧折磨后击毙、小德缠绕折磨后击毙、牧师控制折磨后击毙等（另外收费）。如果你有需要，我们还可提供守尸体服务，具体时间及费用面议。

2.对方主城击杀（费用50G）

服务流程说明：首先我们知道目标正在主城中，然后我们出动精英盗贼杀手，潜行至对方主城将其一举击毙。击毙后，我们在敌对阵营的工作人员将在城中刷屏：XX公会成员XXX因得罪对立阵营XX公会成员XXX，刚才在此主城被成功击毙，艾泽拉斯暗杀公司宣布对此事件负责！

3.清场服务（费用100G）

服务流程说明：你是没有到60级的新号，恰好你在荆棘谷、费伍德森林、冬泉谷这样纷争四起，杀戮不断的区域练级，你在练级过



漆黑之银向笔者证实，“暗杀公会”很大程度上还只是个构想，尚未提供真正的服务


一款网游不可能不喜欢玩家PK，“暗杀公会”不过是急人所急，应运而生

程中总有敌对阵营的人来打扰你，严重影响了你做任务的心情。你是一个对任务故事很感兴趣的人，你想要这些扰乱分子不再扰乱你。OK，我们为你清除你指定范围内的扰乱分子，而且我们也会尽量保持隐身，不打扰你的清净。

注：如果对方人数超过一个团，我们将不保证此服务能够顺利进行，我们会退还你的费用。

4.对方主城观摩服务（费用80G）

服务流程说明：你只是一个部落人士？或者你只是一个联盟人士？没去过对方的主城？没见识过那些美丽的建筑？我们可派盗贼和术士潜入对方主城，然后拉你过去。

注：我们只负责拉你到对方主城，至于在对方主城中会发生什么，我们一概不负责任。

5.大型副本一日游（费用不定）

服务流程说明：你只是一个小公会成员？或你上线很少，没有进入公会Raid团？或者你的DKP用光了？或者你们公会不允许某职业拿某装备、武器？交给我们吧，这不是问题。大型副本的职业团队将带你遨游任意一个副本，将为你拿到任意一件你想要的武器装备。

CEO和创业者们……

从这份看起来专业又极具暴雪恶趣味的广告中我们可看出，这家“公司”就是一个为PvP服务器中的新手提供复仇服务来获取虚拟货币的公会。而其业务也急人之所需——除了“对方主城观摩服务”属于恶搞外，那他们是群什么样的玩家呢？

在游戏中，笔者访问了这个“公司”的“CEO”——黄金右脚，以及这个创意的主要构思者漆黑之银。虽然是暗杀者们的领袖，但黄金右脚在游戏中却是一个本来应该爱好和平的德鲁伊，而号称“公司”首席杀手的漆黑之银相对更符合杀手的形象。对，他在游戏中是一名盗贼。他们告诉笔者，从进入PvP服务器开始，他们就感觉到这种提倡PK的服务器的趣味和恐怖。玩家孤身一人在野外冒险时，随时可能横遭不测，而盗贼和德鲁伊这两个可以潜行的职业也当之无愧地成为暗杀之王。在游戏中，他们都算熬出了头，每日的活动和大多数玩家一样都是在Raid、Raid、Raid。当看到自己公会中的新人总被对立阵营的收割小队暗杀时，作为该服务器的著名联盟公会——永恒之星空的一员，黄金右脚和其他39位玩家便创建了这个“暗杀公司”。公司成立的本意就是给自己和朋友们已经开始乏味的WoW之旅提供趣味，同时保护公会中的新人不被对方阵营暗杀，所以公司也没想从业务上获得什么回报。几十、几百金币的击杀费用对一名普通玩家来说可能是个天价，但对一个公会而言不过是杯水车薪，一次击杀往往带来连锁杀戮，其中所损失的修理费可能都不是这几十金币能弥补的。他们说，目前，对于暗杀公司的业务，大多数玩家也还是抱着看热闹的观望态度，真正花钱请公司报仇的基本上可以说没有。不过“CEO”也表示，本来这种行为就不是为了赚钱，就像电影《甲方乙方》里的“好梦一日游”一样，看起来比较理想化。而网站上的那些广告，更多的是来自他们对恶趣味的爱好和对永恒之星空公会的宣传。现在的大多数暗杀行动都是为公会会员复仇。


我们烦透了无尽的Raid，我们需要创意！

在和这些“暗杀者”的交谈中，笔者听到他们提到最多的是WoW中Raid系统的乏味给他们成立这个杀手公司提供了时间和空间。暗杀公司中的成员大多都是不想成为“Raid狗”（WoW玩家对反复Farm Raid副本的玩家的称呼）的玩家，成立这个公会的最大意愿就是要告诉所有玩家，其实WoW还可以这么玩，而不是一次又一次地下MC和BWL。

网络游戏中的“创意”

从笔者接触网游的第一天起，就有过在这个世界成立一个商人协会或者虚拟公司的想法。可惜在市面上的大多数网游中，游戏的主要目的就是升级和Farm装备，大多数玩家并不重视对自己身边其他有创意的游戏行为的关注。其实在大名鼎鼎的《网络创世纪》（UO）中，玩家就可在游戏中自由地制作物品、进行贸易，各种商人、制造者行会遍布整个不列颠尼亚（UO中的主要大陆）。许多玩家玩UO，就是在里面开个小店，每天卖面包给路人，倒也自得其乐。当然，如上文中提到的复仇公会、暗杀者公会也层出不穷。令人扼腕的是，许多网游随着画面质量的提高，其游戏性反而不断下降。《无尽的任务》系列和WoW其实都不能免俗，这两款号称最完美的网游，核心就是无尽的Raid。不过相对其他网游来说，WoW中容易达到封顶级别的设计也造就了游戏中更多的“休闲空间”（如果玩《传奇》可就惨了），所以反Raid的玩家可以成立“艾泽拉斯暗杀公司”、“艾泽拉斯联合航空公司”、“艾泽拉斯材料物流集团”这样的“创意”公会来实现自己的游戏乐趣。看来，玩家们的游戏乐趣需要自己来找了，不知道这是玩家的悲哀还是游戏的悲哀呢？

"越野越武侠"

《剑网Ⅱ》全国超级玩家越野赛的背后

■本刊记者 花美圆


一次如此规模的比赛，对金山来说也面临很大的挑战


网吧战队是这次比赛的重要参与者之一


比赛覆盖200所高校，这也许是之前从未有过的

有统计数字表明，目前中国有近3000万网络游戏玩家。但是和单机游戏项目的电子竞技比赛如火如荼的举办相比，在如此多的网游玩家中迄今很少出现具有普遍公众影响力的游戏比赛。这自然是由网游本身的特点以及游戏运营商的市场策略所决定的。网游中除少数音乐、体育类游戏外，很难利用单机的规则举办具有吸引力的比赛。同时，一款网游的受众一般来说都具有一定的局限性。网游厂商现在很喜欢以"活动"的名义组织各种小型比赛，奖品从巨额奖金、名贵跑车到令人艳羡的工作职位，无奇不有。而现在，金山也要为《剑侠情缘Online II》（以下简称为《剑网II》）举办一次全国范围内的游戏比赛，它会在各种"活动"或"比赛"中显出一些不同之处吗？

作为此次活动的独家合作专业杂志，《大众软件》得以比较深入地了解到从策划到启动前前后后的整个比赛过程。首先，此次比赛是一个突出"全民"参与的游戏比赛。虽然比赛的载体是《剑网II》，不可能吸引到更多的玩家，但金山突出了"全民冲级"这一概念。金山市场总监刘阳说："我们考虑以"全民冲级赛"作为比赛的一部分，就是希望能吸引最广泛意义上的玩家的参与。以往我们看到的很多杯赛、精英赛，从游戏名称上就给玩家带来了敬畏心理，觉得以自己的水平无法参与到这样的比赛中来。"和之前的许多类似比赛不同，此次越野赛是一次覆盖全国范围的大型游戏比赛。比赛为期3个月，活动共设八大主赛区，分别设在北京、成都、广州、南京、郑州、长沙、武汉、杭州，辐射全国31个省市、200所高校、5万家网吧，直接参与比赛的玩家预计超过6万人。这一推广的力度即使和金山以往组织的各类比赛相比，在规模上也有很大的超越。

此次比赛共分4个阶段，分别是：《剑网II》剑问天下全民冲级赛、《剑网II》战队越野对抗赛、《剑网II》3日生存赛、《剑网II》火爆人气超级战队TOP 10。比赛在7月底报名截止，在报名进行的同时，比赛已经同期展开。6月16日－7月5日举行初赛，7月10日～25日举行复赛（即区域战队死亡淘汰赛），决赛从7月28日开始，即《剑网II》3日生存赛。由于比赛的重点在高校和网吧，因此比赛接受网吧战队、高校战队及个人参赛3种报名形式，其中高校战队的比赛将是金山第三届高校战队竞技联赛的一部分。选手可在各城市的指定高校或指定网吧领取参赛账号（也可到各城市金山分公司领取），然后需到主办方比赛专区提交真实资料。主办方将根据选手所填写的资料安排比赛日期。

此次比赛的主题为"越野越武侠"，显然带有双关的含义。这个主题不仅突出了金山一贯宣传的狂野、武侠这些自身游戏的特色，而且在金山为此次比赛开出的30万巨奖中也包括一辆惹眼的越野吉普车。更大型的比赛、更令人心动的奖品，在这个夏天的众多厂商活动中，我们似乎又嗅到了当年众厂商以巨奖吸引玩家的味道。所不同的是，当年的比赛大多急着把大奖送出去，以产生轰动效应。而现在的游戏厂商则懂得利用长期的比赛过程，为自己积累足够的人气，最大限度地调动玩家的热情；同时，这样的比赛还可在每个月持续不断地制造热点，以吸引大众的注意力。这或许就是同样的"巨奖"背后最大的不同之处。

2006《剑网II》全国超级玩家排名赛报名及比赛细则可参阅：http://jx2.xoyo.com



大陆网络游戏开发团队系列之三十八

再战巅峰

重访北京游戏巅峰《仙侣奇缘II》开发团队

■本刊记者 小虾

2006年春末的北京十分特别，整个城市都沉浸在漫天的黄沙里。大多数新居住在北京的人刚刚见识了"下土"是怎么样的奇观，又不得不忍受长达一周的扬沙天气。就在这样的日子里，记者赶去采访一家同样特别的游戏开发团队——北京游戏巅峰软件有限责任公司。不要觉得我说沙尘暴和游戏巅峰都很特别是个贬义，其实我想说的是，我们的游戏开发团队报道连载到现在，游戏巅峰是我们作为单独报道重访的第一家公司。也许读者们还记得，2004年第13期的《大众软件》上曾以《努力，向着梦想的巅峰》为题，报道过游戏巅峰开发团队。那时，游戏巅峰正为他们的首款网络游戏《仙侣奇缘》的开发紧张忙碌着。两年过去了，《仙侣奇缘》的名字后面写下了大大的"II"字。我们所有的兴趣正来自于此。

从《仙侣》到《仙侣II》



游戏巅峰团队的核心成员，左起为市场总监夏萍、副总经理潘智捷、总经理王炜、策划总监王魏、程序总监赵子珅

记者抵达游戏巅峰时，公司前台正在装修。冒昧地直接踏进写字间，尽管记者在发布会上曾见过公司总经理王炜，但一时还是没能将就在一旁指导工作的这个高瘦的年轻人和他联系起来。不好意思地互报家门之后，我们进行了愉快的交谈。

话题还是从王炜的创业史开始的。2002年，作为西山居的骨干，王炜突然作出了一个令人意外的决定——离开金山，回到了自己的家乡呼和浩特。在那里，他白手起家创办了自己的游戏工作室——牧羊人。之所以称之为白手起家，王炜说："我们招收的人员虽然很有潜力，但大多数都没有相关从业经验，完全要从头开始，一点一点教他们。"从头开始有从头开始的好处，这锻炼了整个团队的能力。"虽然都是2D游戏，但《仙侣奇缘》（以下简称为《仙侣》）并不像外界认为的那样完全来自以前开发《剑侠情缘网络版》的底子，其实这两款游戏从底层架构上完全不同。"

王炜将自己团队的成功归功于稳定。"我们这50人左右的团队，大部分人都是当年从内蒙古来北京的人员。"而核心成员中的大多数人，如副总经理兼美术总监潘捷、程序总监赵子珅、策划总监王魏、市场总监夏萍等，都同时经历了《仙侣》和《仙侣II》的开发。

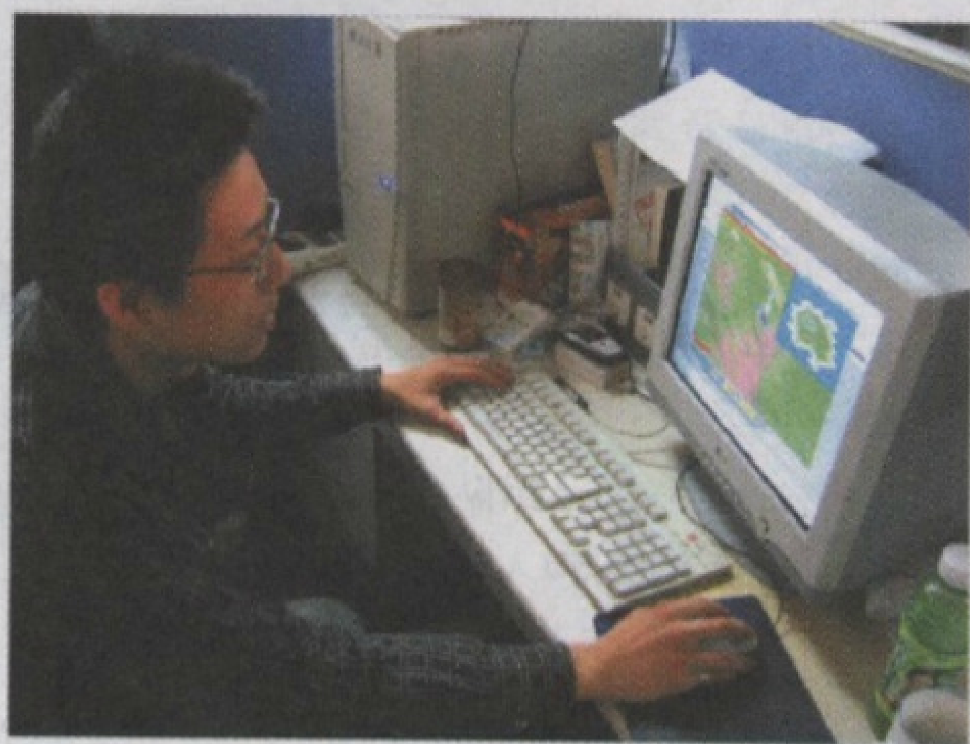
《仙侣》是游戏巅峰的第一款产品，是王炜梦想的起点。尽管因为各种原因，《仙侣》的运营没有很好地展开，游戏的影响力很有限，但王炜认为，这款试探性的产品能够达到最高数万人的在线人数已算是成功的了。而《仙侣II》则是他们相对更成熟的产品。"我们这款产品还是采用2D游戏引擎，因为2D技术一方面相当成熟，不存在风险，另一方面我们也把2D技术发挥到了极致。当你看到我们的游戏场景时会发现相当精致，比如树叶都是会动的，这是以前2D网游所罕见的。"王炜说。



王炜向我们细述他与游戏巅峰的历史

从金山到金山

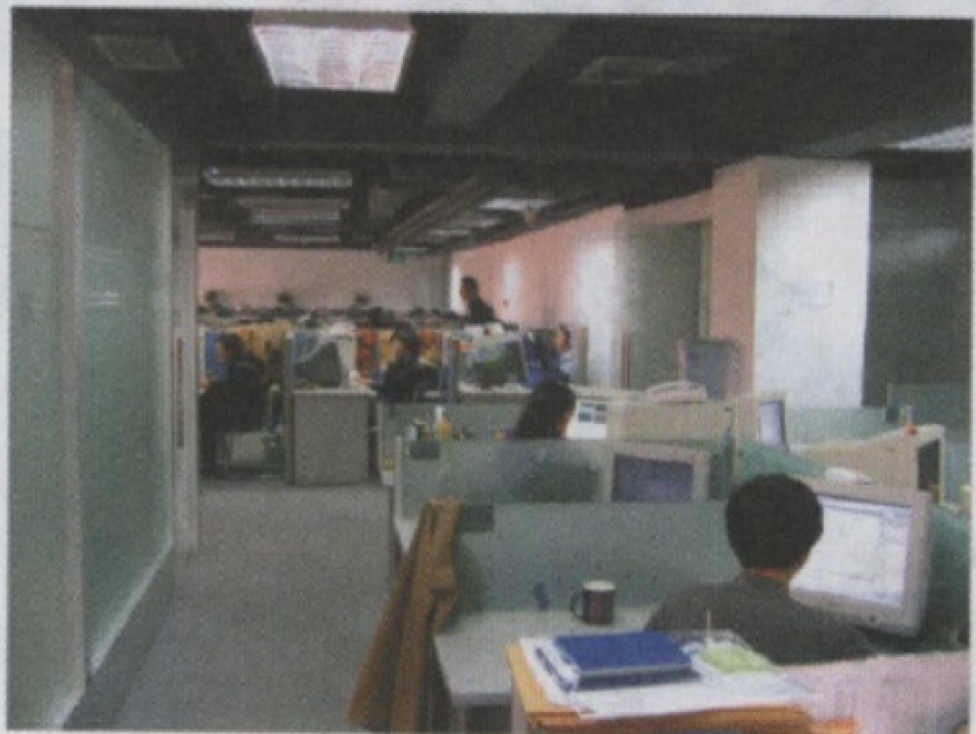
事实上，正因为王炜和金山的关系，眼下《仙侣II》交由金山运营成了不大不小的新闻。"我们知道，很多从原公司离职的员工选择自己创业，往往和原公司形成了竞争关系，而且这种竞争心态可能比一般同行间的来得更为迫切。那么《仙侣II》与



开发人员为我们演示内测版本的《仙侣奇缘Ⅱ》



金山运营《仙侣奇缘Ⅱ》新闻发布会上，王炜与金山软件副总裁王峰（左）手持巨型光盘合影，这是否也隐喻着王炜与金山的团圆？



紧张忙碌的人们，他们历时两年的项目如今到了关键时刻

金山的'联姻'是出于什么考虑呢？"记者抛出这个萦绕心头已久的问题。"其实这本身就不是问题。当年我离开金山，讲好是希望自己有更好的发展，做一些自己想做的事。这和某些人因为一些其他原因离开公司有本质的区别。"王炜说，当年离开金山前，他为当时西山居的开发人员讲了一周的课；离开之后和金山的关系也很融洽，而且一直保持联系。

从金山到金山，这是王炜原地踏步式的回归，还是游戏巅峰迈向新巅峰的重要一步？王炜的看法比较淡然，他认为这只是自然而然的选择。"首先我们希望将游戏交付给放心的运营商，金山接管华义运营的《新石器时代》在线人数很喜人，这体现了金山的运营推广能力，而金山也渴望代理一款非自主研发的游戏产品。金山渴望走向规模化游戏运营，可能在年内会代理更多的网络游戏产品，《仙侣Ⅱ》作为金山代理的第一款网络游戏产品是一个很好的尝试和开端。我认为金山的宣传语中有一句说得很中肯：国内拥有一批10年左右游戏研发经验的制作人，创作出了优秀的游戏作品。优秀原创游戏作品与国内大运营商之间的合作，将有利于国产游戏的持续发展。"

在即将离开游戏巅峰的时候，我们匆忙地为他们的主创人员留下了合影。他们在合影后也匆忙地回到各自的座位上，开始为《仙侣奇缘Ⅱ》的内测紧张工作。为了梦想，他们再战巅峰。P

■团队名称：北京游戏巅峰　■E-mail：wangwei@gametop.cn　■游戏作品：《仙侣奇缘Ⅱ》
■产品特色：成熟的2D技术，以交友为主题的MMORPG　■负责人：王炜

《仙侣奇缘Ⅱ》游戏特色



模拟人生。《仙侣奇缘Ⅱ》是以中国古代历史神话为背景，以爱情与奇缘为主线的网络游戏。它以《仙侣奇缘》中具有自身特色的情侣婚姻系统为蓝本，加以扩充。游戏中的情侣，可以体验从开始游戏到相识、一起组队练级，再到通过完成任务而结成情侣，最后由情侣转变为配偶的全过程。两名玩家拥有自己的孩子后，能够对他（她）进行培养，教他（她）上学或学习技能。孩子长大后，玩家可将其留在身边，也可转换成自己另外一个可使用的游戏角色，甚至让孩子独自闯荡江湖，变成游戏中自动添加的NPC。



格斗绝杀。《仙侣奇缘Ⅱ》中的技能根据儒、释、道3个职业的特点进行设定。儒以意为重，讲究"天人合一"；释以武为重，讲究"武极道生"；道以术为重，讲究"练气养丹、符录丹鼎"。每一个职业的技能都根据它们的职业特色配以相应的技能。以每一个职业3系法术，玩家可以有更大的选择性。游戏中加入了"怒气"的概念。当怒气达到一定程度时会自动激活其功能，为玩家提供更高的伤害输出，使玩家能更快地获得经验值；某些高级技能也需要怒气才能发动。



仙魔大战。在《仙侣奇缘Ⅱ》中，仙与魔的较量即是正与邪的对抗，是两个敌对阵营之间无法调和的战争。想成为得道成仙的一代宗师，还是法力无边的一代魔祖，都需要玩家自己作出选择，而两大阵营的对抗势必会永远进行下去。

驭剑飞行。飞行是《仙侣奇缘Ⅱ》中全新的坐骑系统。踏上神剑穿梭在丛林之中，可真实体验到飞行中速度的快感。随着级别的高低不同，玩家可驾驭的神剑也有等级、移动速度的高低差别。

百变宠物。宠物系统是游戏的重要组成部分。《仙侣奇缘Ⅱ》中的宠物既是战斗宠，也是观赏宠；既需要玩家对它细心呵护，它也可反过来在战斗中助玩家一臂之力。游戏中的所有动物系怪物，都可以用捕捉技能捉到，但要培养出高等级、高品质的宠物也不那么容易。

■类型：在线竞速 ■制作：Expotato ■运营：光通通信
■游戏状态：5月份内测 ■官方网站：http://www.baobao-china.com.cn

《宝宝总动员》赛车宝宝大作战

■北京 恩彩

大多数玩家听到《宝宝总动员》（Come On Baby）这个名字时可能会感到有些陌生，其实它本是一款韩国的街机赛车游戏，凭借可爱的宝宝造型和简单有趣的游戏方法赢得了大量玩家的喜爱，尤其是受到女性玩家的欢迎。之后，其制作公司Expotato便将它作为单机版游戏移植到PC、PS2等平台，同样获得了很好的评价。现在这款游戏的网络版也由光通通信代理，进入中国大陆市场。

将可爱发挥到极致

作为一款卡通赛车游戏，能在玩家中得到好评，应该说活泼可爱、个性鲜明的人物造型是其法宝之一。同样采用卡通风格，游戏以人见人爱的小Baby作为主题，可谓把“可爱”两个字发挥到了极致。不论是比赛获胜后欢呼的姿势，还是不幸失利后捶胸顿足的表情，都带着一种孩子气，让人忍俊不禁。游戏中的“纸娃娃”系统为宝宝们提供了多样的服饰。目前游戏中总共有300多种服装首饰，上千种的搭配组合，其中定有一种是最适合你、最合适你创造的可爱宝宝的。

量身定做的“赛车”

游戏中为每一名宝宝配备了专用的“赛车”，有的使用滑板，有的使用电动吉普，还有骑宠物猩猩的……和这些富有个性的赛车比起来，一开始那些可爱的童车（初级车）就显得有些单薄了。不过，想要换车可是需要一定实力的。

在比赛中，道具也是相当重要的。在赛道上，玩家经常会看到饼干、巧克力等“道具”。收集这些道具后，就有机会获得鸡蛋、烤章鱼或煎蛋等物品。这些道具可以扔出去打击对手，也可放在赛道上影响对手前进，为自己争得时间。这样的设计如今已是休闲赛车游戏的必备内容了。

多样的赛道

除了可爱多变的人物造型，竞技性也是游戏不可或缺的要素。目前，游戏已经陆续开放了超过20条赛道。除了常规赛道外，游戏还加入了不少特种赛道。

1.冰场。这条赛道貌似十分简单，就像田径场一样只是一个环状跑道，但因为由冰铺成，所以比赛时常常会“漂移”。这种漂移可能会让玩家与冰墙“亲密接触”，因此，在比赛时一定要谨慎小心，在弯道处更不能马虎。

2.动物园。这条赛道是丛林障碍赛与城市公路赛的结合体。刚起步时还不觉得有什么难度，但既然是在动物园里进行比赛，那么道路中间突然杀出个“程咬金”来也就不足为怪了。这就要求车手在观察小地图的同时还要眼疾手快，不要被突然出现的大象、河马、长颈鹿等给吓得不知所措。

3.水世界。这条赛道的特点在于需要不断跳跃，小地图上显示的断层就是跳跃点。经过这些地区时，必须看准时机，在接近赛道断裂部分时预先做好跳跃准备，不然就可能一头栽进水里去了……


冰场，你学会漂移了么?


各种憨态可掬的宝宝随你挑选



瞧，真是什么“赛车”都有


在动物园里可要小心点

■类型：在线角色扮演 ■制作：tom游戏世界 ■运营：tom游戏世界
■游戏状态：4月7日封闭内测 ■官方网站：http://luanshi.tom.com

乱世三国 Online

《乱世三国》扮演你自己的三国

■北京 青青

《乱世三国》是一款以三国题材为历史背景，以国家统一为最终目的的大型历史题材网络游戏。玩家们可以选择自己喜欢的角色回到历史中平定乱世，完成三国统一大业。游戏标志性的国家系统、结拜系统和历史人物系统可以让玩家更加投入三国历史，而非只是以三国故事为背景制作的另一款"泡菜"游戏。

结义金兰。《三国演义》第一回就是"宴桃园豪杰三结义，斩黄巾英雄首立功"。交朋识友、同甘共苦中共创伟业是玩家们的梦想。《乱世三国》中的"结义金兰"功能，允许玩家3人结拜成兄弟。结义后的"结拜扳指"更能随时将结拜兄弟召唤到自己身边，让玩家在面对凶险时能立刻如虎添翼。若在结拜后觉得自己"遇人不淑"，也可与结拜的玩家解除结拜关系，如"割袍断义"般立即斩断恩义，但解除结拜后的一周内将不能进行第二次结拜。

历史人物扮演。《三国演义》里每个人物都性格鲜明，也正是他们鲜明的性格造就了各异的命运。而各位人物性格上的缺陷，如张飞的有勇而无谋、诸葛亮智谋无双但无君王气概以及吕布骁勇善战但品行低劣等，都令人叹息。但在《乱世三国》里，当满足一定条件后，玩家可以选择自己喜欢的历史人物作为游戏角色，并且可以培养他们的能力、弥补他们的弱点，在乱世中称雄。

真实历史重现。既势成三国，那么"周公吐哺，天下归心"是所有君主唯一的梦想！在《乱世三国》中有以三国时期著名战役为原型、气势宏大的国战，以攻城掠地为目的的"武山峡谷战""群雄割据战"等战争系统，它们都是以三国时期的著名战役为原型设计的。如何改写历史，需要玩家及己方势力的努力。

进程化的角色设置。《乱世三国》中有个独特的系统——寻找人才任务。如果你熟读了《三国演义》，那么对刘备三顾茅庐的故事一定不陌生，在《乱世三国》里你将能体验到"一将难求"的苦心孤诣。在游戏中，玩家需要将初始角色练到一定等级，并通过一定考验，方能生成并扮演的新角色。新角色将在属性上比初始角色更为优异。

军阀官僚体系。知人善任是一位君主最重要的才能。在《乱世三国》中，扮演君主角色的玩家将能建立属于自己的军团体系，并可根据军团将领的不同才能授予他们不同的官职。每种官职的授予都将提高将领的一定属性值，以彰显"人才"的优异。因此，在《乱世三国》里，追求"加官晋爵"与"闻达天下"将是一种全新的游戏乐趣。



惨烈的武山峡谷战，这是一个战场的专用地图



游戏中可以骑乘各种各样的有名战马



生活技能之一——钓鱼

坐骑系统。在《乱世三国》独特的战马系统里，玩家能亲眼目睹古代各色著名战马。刘备的爱驹的卢，曹操的爱驹绝影、飞电，以及陪伴著名武将驰骋沙场的赤兔、青骓等。玩家可以骑乘它们，并使用各类马具提高其属性。马匹除了骑乘功能之外，还附有马鞍袋以供玩家驮运重物，这倒是一个很有趣的设计。

总的来说，《乱世三国》中结合了一些策略游戏的成份，是一款偏重扮演和体验历史的网络游戏，而不仅仅专注于传统的练级和战斗。

■类型：在线角色扮演 ■制作：网域 ■运营：网域
■游戏状态：未知 ■官方网站：http://www.huaxia2.com

《华夏II》双面职业深入剖析

■江苏 hmy

《华夏II》近来非常引人注目，除了前作《华夏Online》为其积累的期待度外，游戏本身的一些新创意应该说也很吸引人。对于很多玩家来说，新作的双面职业系统就足够神秘。本文为大家重点介绍一下《华夏II》的职业系统以及双面职业设定的细节。

战士：可攻可守

战士在传统意义上是靠一身板甲和猛喝血瓶进行战斗的角色，《华夏II》的设计者则赋予了这一职业新的内涵——战士拥有了战斗和防护两种可任意切换的形态（两种形态的官方名称尚未公布，本文中所用的“职业形态”名称仅为方便行文，下同），辅以控制技能，使战士可更好地发挥作用。可以牺牲防御，积聚极大的打击力量给敌人致命一击；也可以牺牲攻击，以一人之力顶住数倍于己的敌人，为整个团队争取反戈一击的时间。与此相结合的辅助控制技能目前还未见其资料，不过估计会更有利于战士的控制能力以及衔接两种形态的转换。

暗巫：控制大师

想玩更特别的？暗巫应该是个不错的选择。作为上古氏族中拥有特殊能力的人群，暗巫略显单薄的身体内蕴藏着足以与神界抗衡的巨大力量，他们最擅长控制人的心智。暗巫拥有控制和防护两种形态。控制形态中最拿手的技能是让敌人晕头转向、四散逃窜，或攻击、防御能力下降；而防护形态下，他们可以召唤出两头上古神兽助战。暗巫往往是最不需要人照顾却又非常有用的职业，多样的控制技能不仅能大大削弱敌方的战斗能力，更能在氏族战、攻城战等大型团队竞技中发挥突出的作用。

幻师：生命医者

救死扶伤是不是很有成就感？做一个



拥有较强的防御能力和不错控制能力的医者，是不是更觉得成就非凡？《华夏II》中的幻师被定义成一个治疗者，但他的两种形态也有所不同。幻师在团队竞技、探险、寻宝时都是大受欢迎的，他们在治疗形态下拥有华夏大陆上最强大的治疗能力，并且能为队友诵念梵文，以暂时增强他们的战斗和防御能力，帮助灵魂出窍的人原神归位（复活）更是幻师的招牌技能。幻师在不需要进行大量治疗时，可以切换进入到一个特殊的变身状态。变身后的幻师可使自己的防御能力得到一些提升，攻击能力也会得到明显提高。做一名“暗牧”，原来就这么简单。

法师：远攻强者

法师似乎是每个玩家都曾尝试过的职业，但不知各位是否见过可以充当半个治疗者的法师？《华夏II》的法师职业拥有平衡和群攻两种可随时切换的形态。在平衡状态下法师尽管不能进行大范围攻击，但众多的防护技能、控制技能以及治疗技能可让其在单独行动时有极大的安全保障。在团队活动时，如果没有幻师或幻师法力消耗过大，法师也可暂时充当治疗者的角色，让幻师有足够的时间进行恢复。当然，群攻形态下的法师无疑是最耀眼的明星，繁多的魔法技能、夸张的攻击范围是其他职业永远都无法比拟的。



到截稿时止，《华夏II》已开始通过主题曲征集票选活动发放第一批限量版内测激活码，相信读者们看到杂志的时候其首次内测已经开始了。

■类型：在线角色扮演 ■制作：GameHi ■运营：百海信息
■游戏状态：收费运营 ■官方网站：http://www.dkonline.com.cn

《挑战》狂战士职业展望

■上海 倬倬

随着《挑战》新版本的陆续更新，据说官方早已透露过的新职业狂战士也即将闪亮登场。这一新增的职业目前资料很少，而且基本上没有关于其技能方面更详细的说明。我们在这里结合韩国方面的资料，对狂战士进行一次全景式的扫描。

职业：强大攻击

关于狂战士，官方是这样介绍的：新职业拥有超强的生命力和物理伤害，但是相对而言防御力不足，无法长时间抵抗敌人的攻击。他们的身体是专门为战斗而创造的，通过蛮力和强大的武器给敌人造成极大的物理伤害。他们总是站在战斗的最前方，与敌人进行面对面的肉搏，以保护他们的队友不受伤害。他们通过狂暴进攻来压倒对手，从不留情。由此我们可以看出，狂战士最大的特点就是其超强的物理攻击力。这种攻击力不会和骑士类似，因为之前游戏中的骑士就相当于战士，攻击力首屈一指。但请不要忘记，骑士最大的特点不是强大的攻击力，而是超强的防御力。狂战士开放后，官方要想使其所谓的“超强的生命力和物理伤害”名副其实，相信要比那些全力路线的骑士更胜一筹才对。


耐力不足是狂战士的最大弱点



狂战士可极大地遏制巫师


狂战士的攻击是骑士远远不及的

技能：强者更强

狂战士不会和骑士那样有增加自身防御的技能，既然不能弥补自身的弱点，那么一定会继续增强人物的优势——强大的攻击力。官方关于狂战士的战斗技能是这样描述的：狂战士拥有坚韧的身体与无穷的力量，擅长近距离攻击，能使用如斧头等近身攻击的武器。他们能使用所有种类的剑，特别是双手剑可以让其如虎添翼。在危急时刻，狂战士能施展“极限剑术”，但在发挥这种无穷力量的同时也会进入疯狂状态而陷入致命的危险。这一对“狂暴”形态的描述说明，狂暴在增强攻击力的同时，会以降低生命力、生命力上限、防御，甚至持续掉血等自损技能为代价，只要他能足够快地解决掉敌人。也只有这样才能保持各职业间的平衡。

地位：无上尊贵

在《挑战》中，各职业的地位主要从以下几方面中展现：升级打怪、PK和即将开放的攻城系统。

在升级打怪中，一个和巫师组队的狂战士可发挥极大威力，杀怪升级速度会得到进一步提升。但这种组合模式并非是唯一的，想想全队都是狂战士会是什么情况？关于PK，当前《挑战》中之所以会出现巫师一家独大的局面，就是因为没有一个有强悍攻击力的职业可以快速杀死他。只要给了巫师喘息之机，进可攻击、退可回血回魔的巫师绝对是PK王者。但狂战士的瞬间攻击力显然是巫师的克星，相信游戏的平衡性也会得到进一步的完善。而在即将开放的攻城战中，我们更不用怀疑狂战士的作用。和一般战士不同，狂暴的狂战士一定是战场上人人畏惧的敌手。当然，狂战士耐力不足，也是他的致命弱点。

总之，狂战士和他的名字一样是桀骜不驯、超级强悍的战士。随着这一职业的开放，相信《挑战》里必定会涌现出一堆“肌肉男”来，进而改变这个世界的脆弱平衡。

■类型：在线角色扮演 ■制作：游戏蜗牛 ■运营：游戏蜗牛

■游戏状态：4月23日二次内测 ■官方网站：http://www.aoachina.com

《机甲世纪》内测版前瞻

北京 斯塔[illegible]斯

由游戏蜗牛开发和运营的网络游戏《机甲世纪》已经公布了一年时间。这期间，游戏从系统到整体架构都发生了不小的变化，其测试日期也相应顺延。而内测开始后，玩家们可能已经发现，游戏的面貌和去年刚公布时有些不同，我们也针对这次内测重新审视了这款游戏。

分析目标：阵营

和WoW一样，《机甲世纪》将游戏划分为两个阵营——火星和地球。在每个阵营中，游戏还将种族细分为自然人、强化人和新人类。当然，这3种人类的初始能力不同，成长偏向也大相径庭。所以，玩家在初期就要规划好自己偏好的机甲类型和攻击模式。要知道，选择一个近战种族来操作远程攻击机甲，你会获得一连串让人郁闷的“Miss”。

阵营间发生冲突，自然就关系到领土和资源的争夺。关于这一点，游戏独创了“世界可消亡”体系。简单来说，就是游戏中每一个区域都是可被敌对方占领的。这就意味着，随着时间的推移，最终将有一个阵营会完全失败，这个“世界”将被结束。胜利者将被载入史册，以史诗撰写的形式纳入“新世界”的历史中，并获得高额的奖励。当然，失败者也不会遭到任何惩罚，只要吸取教训，在新世界里东山再起同样可能。

需要注意的是，阵营间的战斗并不以国家为主体。相反，攻击的主力是隶属于自己阵营的各个军团组织。这些军团只能由玩家组建，每个军团在达到一定规模后都有权组建自己的行星母舰。随着军团规模的扩大，行星母舰也随之增强。这样，在进攻对方行星时，军团成员可在母舰中方便地进行补给。可以想象，在战争中争夺行星不能只依靠一个军团，联合作战才有更好的出路。

锁定目标：战斗

在一个钢铁世界里，玩家最需要的是什么？是战斗！《机甲世纪》中的战斗机甲分远程攻击型和近战伤害型两种——标准的教科书模式。但让笔者惊喜的是，游戏中远程机甲的攻击属于可移动攻击——只要对手在自己的射程和角度内，玩家就可一边攻击一边移动。此外，玩家控制的机甲还可携带多种武器，包括肩扛式导弹、火箭、光刃等。在保证武器已装备的情况下，玩家只要按下相应的快捷键，机甲就会自动使用该武器进行攻击。

机甲还可通过装备不同的内置芯片，来使用不同的特殊攻击——这些特殊技能包括加速攻击、精确打击、破除护罩等。这样一来，整个战斗就不仅仅只是远攻和近战这么简单，不同技能的搭配可让机甲拥有多样化的战术。



新出生的游戏人物



人物间的交易，这一点和一般的网络游戏没什么不同



这就是所谓的“火星玩家”

摧毁目标：升级

在游戏中，玩家可操纵的并不是单一机甲。考虑到不同玩家的要求，游戏设计了超过百种机甲。每种机甲都由4个部件组成。通常这4种部件需要在野外攻击中立势力的机甲，或者完成特殊任务来获得（当然，这其中也包括能提供各种特殊技能和天赋的内置芯片）。

当然，最有趣的要属机甲与机甲的合体了。在遭遇较强大的对手时，玩家可通过合体来获得与对手一战的实力。这样，就可由一方玩家操纵机甲移动，另一方玩家控制武器和技能进行攻击。当然，这样也更加考验双方配合的默契程度。最后要说的是，要获得新机甲和机甲合体的能力，玩家需要获得不同机甲的组合及合体蓝图，这样，不同种机甲合体才拥有其独特性和稀有性。

■类型：在线角色扮演 ■制作：Webzen ■运营：第九城市
■游戏状态：收费运营 ■官方网站：http://www.muchina.com

《奇迹》新版本六大特色

■北京 Baor

《奇迹》的最新版本《决战要塞之巅》已在近期更新了。作为九城运营的招牌游戏之一，尽管它的风光已无法敌过同门的后起之秀，但《奇迹》的忠实支持者无疑都盼望这次版本更新的大动作。因为新版本中不但更新了一些攻城战的技能和规则，还新增了全新的坐骑——炎狼兽。下面我们来详细了解一下新版本的细节。

新的外观。其实就是更新了游戏的登录界面、人物创建和人物选择界面。虽然换一个登录界面的背景对厂商来说并不是什么难事，不过对玩家来说，看到焕然一新的界面还是会充满新鲜感，这也算是给新版本锦上添花了。

要塞再现。在《奇迹》的背景故事中，MU王国因为长期远离战争，得到了迅速的发展，这引起了魔族的不满。魔族控制了城外的动物，开始向MU王国的子民们发起了猛烈的进攻。新的战端挑起，自然有新战场的加入，新版本就加入了新地图狼魂要塞和幽暗森林。狼魂要塞位于罗兰峡谷东南部，是人类-精灵联军对抗昆顿势力的前哨；幽暗森林则与仙踪林相通，130级以上的人物才能进入。


全新的登录界面


每周都会上演的狼魂要塞战役


炫目的新坐骑炎狼兽

经典战役。前面已经提到，昆顿的军队受到狼魂要塞的阻挠，不得不暂时中断向勇者大陆的进攻。巴卡斯的魔界军团绞尽脑汁想要攻下这座固若金汤的要塞，他发现保护要塞的力量来自于要塞中央的神狼雕像，神像的力量每隔一周就会莫名其妙地变得虚弱。于是巴卡斯决定趁神像的力量虚弱之机，攻击狼魂要塞。玩过体验服务器的玩家应该知道，狼魂要塞的争夺战每天进行一次，而正式版本中则调整为一周一次。能否保住勇者大陆，就全靠各位玩家的努力了。

炎狼神兽。新坐骑炎狼兽的开放，无疑是大家最为关注的。炎狼兽是保护森林女神的狼族。传说中它是早期奇迹大陆就存在的古老种族，早在人类和精灵还没来到这片大陆时，就已经存在了。它与人类和精灵一样，是机智而勇敢的大陆守护者。炎狼兽可通过合成得到，需要的材料是破烂的铠甲片、女神的智慧、猛兽的脚甲、碎角片、玛雅之石、折断的角和炎狼兽的角。其中，破烂的铠甲、女神的智慧、猛兽的脚甲都可从怪物身上获得；碎角片可用破烂的铠甲和女神的智慧合成，并可在下一阶段的合成中作为合成材料来使用；折断的角可通过碎角片合成，并可在最后阶段的合成中使用。不过要注意，合成过程有可能失败。炎狼兽可提高移动速度，并可使用红狼闪电链技能。

高级装备。绚丽的装备是《奇迹》的特色之一，每次版本更新都会出现一些新的道具。本次更新为玩家提供了最炫的顶级装备——各职业380级以上的全新装备。它们分别是：战士铠甲暗黑斗神之装、魔法师铠甲法魂玄灵装、弓箭手铠甲紫灵之铠甲、魔剑士铠甲天魔斗神装以及圣导师铠甲宙斯黄金甲。此外，还有大量高级武器的更新，如战士的龙骨巨晶剑、魔法师的死神之杖等。

攻城神技。攻城战可说是《奇迹》最吸引人的部分。在新版本中，将出现更多、威力更大的攻城战新技能，攻城战规则也会做出相应改动。这些细节的改动很多，如在刻录印记的过程中如果失败，继续刻录时将累积刻录时间；使用祝福药水时，药水效果的维持时间由原来的1分钟延长到2分钟。此外，现在在罗兰峡谷内魔法师可以使用瞬移技能，圣导师可以使用星云召唤等。这些变化无疑给攻城战带来更多战术上的变化。P

■类型：在线角色扮演 ■制作：Turbine ■运营：盛大网络
■游戏状态：6月28日内测 ■官方网站：http://ddo.sdo.com

《龙与地下城Online》简易新手指南

■北京 黑色圣石

《龙与地下城Online》（以下简称为DDO）是今年第二季度颇受瞩目的MMORPG，其最大特点就是快节奏和完全副本化。游戏的基本进行方式是：在公共区域寻找任务→寻找拥有相同任务的队友→进入副本区域“地下城”完成任务→返回公共区域获得任务报酬，如此循环。这种快节奏的游戏方式，很适合不喜欢在大地图上杀怪练级的玩家。但在DDO内测开始后，许多玩家其实并不能快速适应游戏的系统，那么，本文将是一份实用的新手指导。

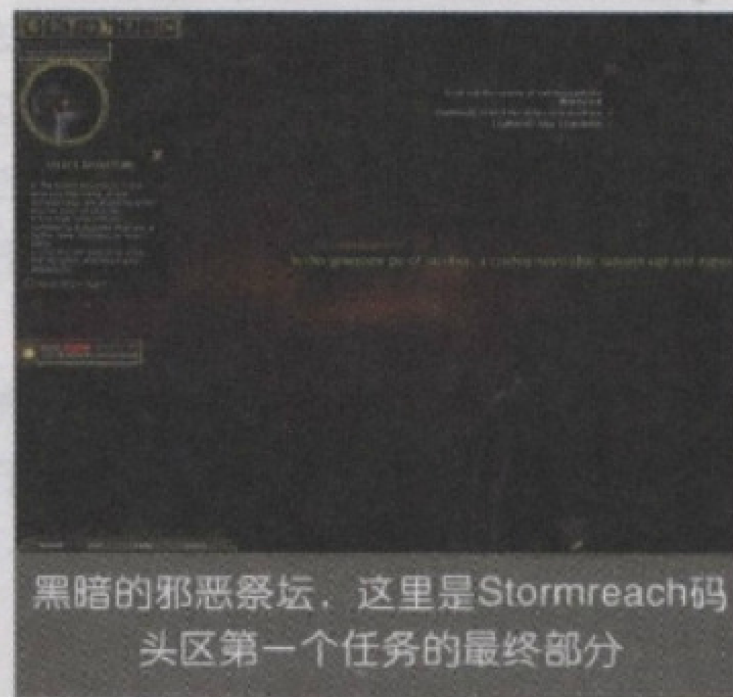
种族与职业。大家知道，DDO使用的是经典的纸上角色扮演游戏“龙与地下城”的规则，但又在此规则的基础上针对网络游戏做了修改。游戏中的人物包括6种属性，分别是力量、敏捷、体质、智力、感知和魅力。玩家可以在5个种族和9个职业中选择，而非标准规则中的7个种族和11个职业。游戏中的种族包括人类、精灵、矮人、半身人和机关人，职业包括战士、法师、牧师、游侠、野蛮人、圣骑士、盗贼、术士和吟游诗人。不同种族具有各自的属性调整值、种族特性（如矮人的黑暗视觉和精灵的武器专精）和天赋职业，而不同的职业则有各自的职业技能、职业奖励专长和职业特性（比如法师可施展奥术，野蛮人可狂暴等）。注意，在游戏中玩家可以在升级时自由选择兼职，而不必局限于最初选择的职业。

经验与升级。DDO与目前常见网游的最大区别是，游戏中的经验值无法通过战斗获得，只有完成任务后才能获得。这种设定使玩家不必重复打怪练级，而必须不断地去探索游戏世界，使玩家能更充分地体验游戏的乐趣。在游戏中升级所需的经验值是标准“龙与地下城”规则中规定的升级经验的10倍，这就使得升级具有相当的难度。为了解决这个问题，DDO将玩家的每个等级分成5个阶段，每提升一个阶段就可以选择一些增益效果，但法术位、职业特性和技能点数却仍然按原规则，只有提升等级才能获得。这使得玩家在两次升级的间隔期间仍可提升实力。



人物创造界面，外表调整中可更改的细节很多


Stormreach的码头区，玩家初次抵达Stormreach的地方


黑暗的邪恶祭坛，这里是Stormreach码头区第一个任务的最终部分

新人阶段。DDO的背景设置在一个叫做艾伯隆的世界中，玩家的主要游戏舞台是这个世界上的著名城市——Stormreach。不过在游戏开始时，玩家会出现在一座新手岛上。新手岛上有一系列基本任务，在这些训练任务中玩家可以熟悉游戏的基本操作、战斗及升级系统，同时还可获得一定的经验值。此外，新手任务中还包括了第一个“地下城”任务。这个地下城任务没有什么分支，也没有强大的怪物，而且在任务末尾玩家还可第一次提升等级阶段。当完成所有训练任务并离开新手岛后，玩家将会到达Stormreach，但刚到达时只能在码头区活动。码头区的广场上有一名NPC会提供一个简单的系列任务，完成这个任务后即可获得守卫的信任，从而真正进入Stormreach中心的市场区。新手任务包括3部分，都可以不组队而单独完成，但在此强烈建议玩家尝试组队游戏，因为进入市场区后几乎所有任务都需要组队才能完成。

当完成这一系列任务并进入市场区后，玩家就可以自由探索Stormreach了，我们的简易新手指南也到此为止。请记住一点：这是一个不同于暴雪系的网络游戏，更不是一个“泡菜”，它只为有兴趣进行世界探索的人敞开大门。

■类型：在线角色扮演 ■制作：Head Lock ■运营：史克威尔艾尼克斯（中国）
■游戏状态：3月15日公测 ■官方网站：http://www.shushijie.com.cn

《树世界》中期赚钱心得

■北京 Belle

对众多《树世界》玩家而言，无论什么时候，钱都是玩家们不可或缺的关键资源。在《树世界》游戏初期玩家怎样赚钱这里就不再赘述了，相信大家都知道这些基本技巧——主修战斗技能的玩家可以靠反复接任务介绍所里那几个仅需杀怪即可完成的任务（比如博达的任务“驱蛙请求”）就可攒钱，而主修生产技能的玩家则可以靠采集原料（比如各种木材和矿石）卖给商店攒钱。不过无论靠哪种方式，进入游戏中期后都无法满足玩家们开支的需要，这就要求玩家必须在赚钱方面“另辟蹊径”。

采集和铠甲制造

相信初期很多靠卖原料为生的玩家会有这样的疑问，为什么无论采集多少原料，依然可看到市场上有大量玩家在收购呢？其实，因为有着更多的玩家需要这些原料来从事生产，所以这些消耗品的采集是中期玩家赚钱的秘诀之一。

首先在杂货铺购买足够多鹤嘴镐（5～6把），同时装备好“重量减轻”技能，出城进行几次战斗，获得足够的奥义以激活“重量减轻”技能。然后直奔铁矿石的出产点进行采集，一直采到所有的鹤嘴镐都损坏为止。如果不出意外，此时玩家身上应该有7组左右铁矿石与6组左右的花岗岩原石。直接回城，首先去石材店卖掉花岗岩原石，然后直奔杂货铺购买4把左右的铠甲锻造槌。买好后去工房选择锻造铠甲。基础的原料合成完成后，去配方里找到“轻护手”这个初级的铠甲开始锻造。产出一批后，将一部分高品质的轻护手存入仓库，而那些品质一般的则直接卖给商店街上的铠甲店。大家会发现，一个普通的轻护手在店里可卖到40金币，而高品质的甚至可以在玩家那里卖到更高的价格。整个过程中玩家除了进行采集和购买工具外，基本没有别的开支，利润自然是比较高的。

采集与药水制造

和WoW里差不多，采药炼金是很有前途的职业。这个赚钱模式主要是给那些希望能一边锻炼战斗技能一边挣钱的玩家。也许有玩家会问，直接去高级地图打高级怪不是更方便吗？其实，中期的玩家在高级地图上生存并不容易，打怪的效率也实在不高。而在笔者推荐的这个模式里，则在赚钱的同时还可同步提升战斗技能和生产技能。

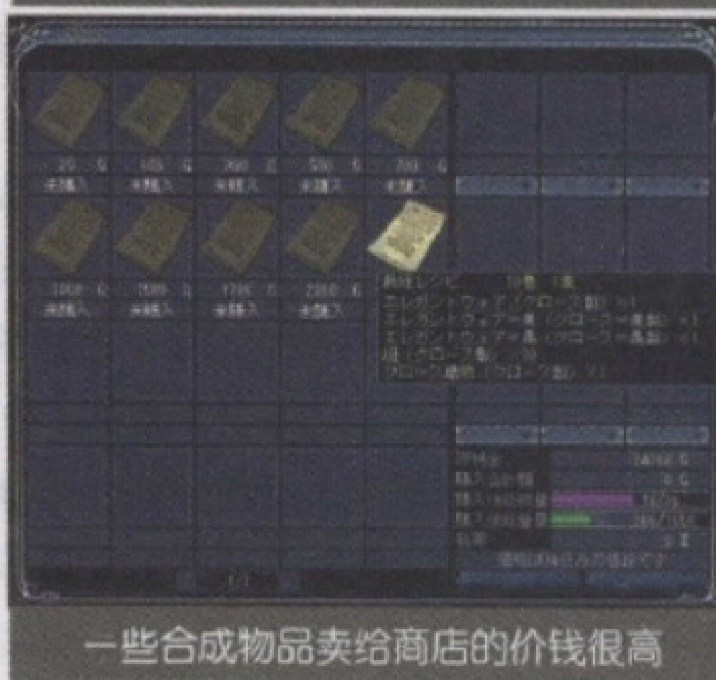
一开始我们需要的仍是购买一批采集工具。采集草药需要柴刀，买到后去城外的草药产区（大多位于城外的几个营地附近）采集“治疗草根”。当采集到足够的数量后，回一次城把它们全部存入银行，再重新购置一批柴刀，同时去武器铺购买一件自己想要修炼熟练度的武器（比如小剑）。

再次出城。这次不要急于去采集草药了，玩家可以专心地在城门口打怪来提升武器熟练度，进而修得一些战斗技能。当然，玩家也可顺便完成任务介绍所里的任务（比如“驱蛙请求”）赚点外快。以博达为例，一直“驱蛙”到游戏里的“夏天”到来。先去银行把“驱蛙”的战利品——为数众多的“野草莓”和“水”存起来，然后去城外采集只有夏天才会生长的草药——火绒草。回城购买合成草药的工具“臼”，然后去工房开始合成：把所有野草莓合成为“鲜榨草莓汁”，把治疗草根和火绒草合成为“净化之浆”。

去料理店卖掉所有的鲜榨草莓汁，然后回到工房，用净化之浆和水合成重要的药水“治愈药剂”。作为冒险和修炼的必要补给品，这种药水的销路就不必多说了。


矿石采掘是锻造的基础


采集草药可与其他技能的修炼交替进行，同步提高


一些合成物品卖给商店的价钱很高

■类型：在线体育 ■制作：JC Entertainment ■运营：天联世纪
■游戏状态：免费运营 ■官方网站：http://www.fsjoy.com

《街头篮球》常规阵容战术指导

TGT木头

《街头篮球》的全国联赛已在近期热热闹闹地展开，看得出来许多玩家都跃跃欲试，希望参与，赢得荣誉和奖品。但联赛是靠自己的实力来打的，我们还是快来钻研战略战术吧！笔者在这里要说的是常规阵容（CFG）。虽然常规阵容看似已渐渐被淘汰，但在CCG、CGG阵容成为潮流后，常规阵容的实用性也慢慢体现出来。作为一个常规阵容的忠实使用者，笔者着重谈谈它的几个进攻与防守战术。

进攻篇

常规阵容的进攻要比其他阵容更自由一些，从3分线到禁区，CFG都能得分，不像CCG、CGG等阵容多少有些局限性。所以进攻没有必要打得太教条，哪里有位置、有空档就可出手，不管2分、3分，只要能进球就达到目的了。保持高效的得分命中率，是CFG取胜的关键所在。

1.100%。这是一个极具挑战性和威胁性的打法。100%，顾名思义就是打出高命中率，以命中100%为目标。所以在没有特别好的位置或空当的情况下，基本上不会考虑投3分球，而是靠C的内线和F的中远距离跑位投篮得分。这个战术比较简单：G在外线寻找空当拖住一个防守队员，而C在禁区线内，F则在3分线内两侧来回跑动。C要注意挡人，如果C处漏人就第一时间传球给C，他不做任何动作直接上篮。当然，也可考虑由F投篮或者将球交给G。但是在没有必进的把握时千万不要出手，因为这个战术稳定，得分只是其中的一部分，最重要的是在防守好的情况下，能够一点一点地击垮对手的自信心。当然，这时候对手因急躁而造成的失误也会上升。

2.闪电进攻。用快速进攻扰乱对方的节奏，这个打法如果参照现实里的模板，就是NBA的菲尼克斯太阳队。他们经常用快速进攻扰乱对手的节奏，这样一来对手的失误就会比较多，而且其大部分的进攻也会跟着你的节奏走，所以命中率会下降。使用这个战术大多要利用SF的中投和C的直接上篮，并且让C挡G的3分。比赛节奏一定要被己方带动起来，不过自身命中率可能也因为节奏加快而降低，所以一定要注意提高自己的命中率，不然会得不偿失。

3.蜗牛打法。这可说是高命中率打法的终极形态，就是要和对手慢慢地磨，进攻时间要拖得很晚，消磨对手的耐性，然后以极高的命中率得分。这样一来同样会使对手失去耐心，但自己也要注意保持命中，并且要有把握进球。一旦不进或者超时，那么你的节奏就会被打乱了。



看准机会，让C打成功率



用快速进攻扰乱对方节奏

防守篇

常规阵容的防守不用注意太多，只要注意补防和换防，并且盯紧各自的目标，基本上不会有太大问题。不过现在的版本中，C挡住人让SG投篮的办法却让人头疼。这种情况下，防守上还需要自己的C及时补人，然后让防SG的人回来补C的空位。只要网络没有问题，那么对手基本上不能组织太顺畅的进攻。但是即便如此，还是要注意配合意识，一旦防守上配合不到位，就会被对手抓住漏洞，那多半都是无法弥补的错误。



蜗牛打法也很奏效

取胜之道在于配合，进攻和防守同样重要。只要有战术、能跟队友之间有默契，你的队伍就会成为别人的噩梦了。相信自己与队友，将潜力发挥到极致，朝全国联赛进军吧！

《剑网II》

全国海选七仙女的点点滴滴

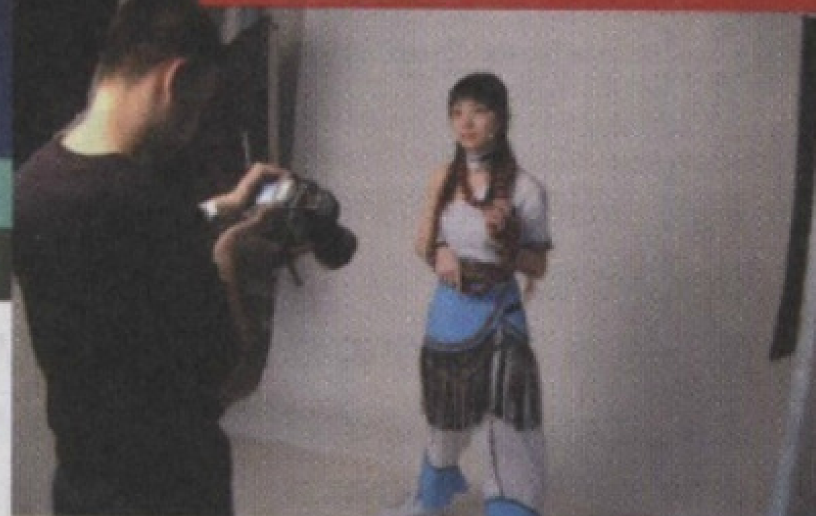
■本刊记者 花美圆（北京报道）

4月22日，北京昆仑饭店，耗时40多天的《剑侠情缘Online II》（以下简称为《剑网II》）全国海选七仙女活动圆满结束了。七大门派玩家代言人经过玩家的投票和选手的现场表演，在诸多玩家和媒体的见证下诞生。7位来自全国各地的女玩家成为金山的“七仙女”。让我们走近这次七仙女选拔赛的幕后……





《剑网II》此次选拔“七仙女”，其实是为《剑网II》中的七大门派选拔代言人，这是金山自去年选择“大马虎”代言《剑网》之后的又一次代言人选拔活动。此次选拔赛历时一个半月，先后有2万名多名玩家报名参与，吸引了数万名玩家参与投票



做代言人也是项辛苦的工作，入选“七仙女”的玩家们自有体会。这些多数还是学生的玩家们尽管对拍明星照十分热心，却也需要摄影师的专业指导



现在知道上“春晚”的明星吃盒饭是什么滋味了！在拍照的间隙，“七仙女”们和工作人员一起吃盒饭。真是要有收获就必然要有付出



4月22日是“七仙女”同广大玩家见面的日子。在昆仑饭店，七大门派的代言人拿着手中的道具牌，等待上场的那一刻



7位代言人被一一介绍上场，不过先得卖个关子，暂时还不能以本来面目示人……



卢雪婷、刘颖、朱庆玲、范凌敏、镜寒、张昱、孙茜，7位代言人同玩家见面，之后她们要去后台准备一下……



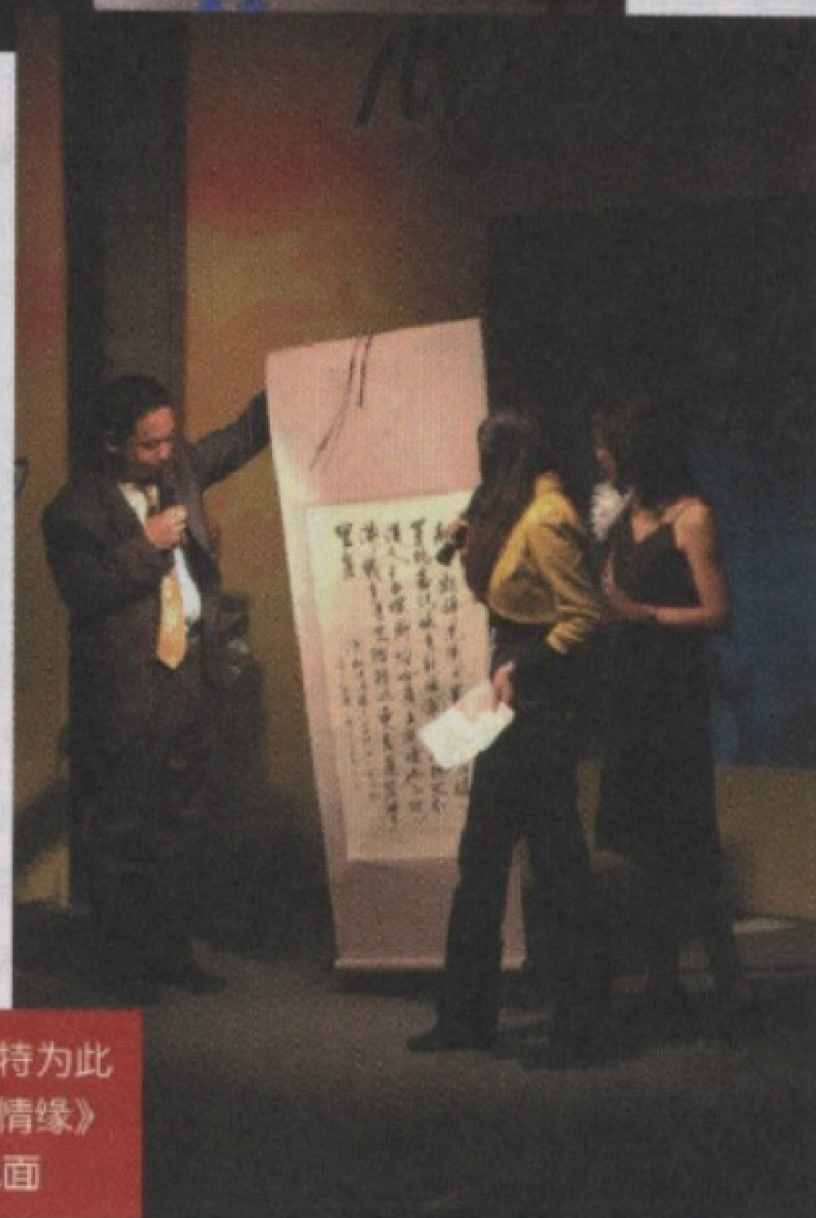
选手们正在进行才艺表演，她们或弹奏古筝，或翩翩起舞



活动的最后，7位门派代言人与金山公司高级副总裁王峰一起扳动了位于舞台中央的轮舵。礼花飞舞中，《剑网II》新资料片《蛊惑乾坤》宣布正式发布



孙茜并非一名少林玩家，但她却主动选择代言少林。虽然是假和尚，她却得到了众多玩家的支持，其网络得票数位居前列，短信支持率也稳居第一



《剑侠情缘》同名小说的作者步非烟特为此次选拔献诗一首，并透露小说《剑侠情缘》已接近完成，6月份就能与广大玩家见面

决战杭州

——2006 WEG大师杯赛全程纪实

■电竞中国 何秋

CS篇——城头变换大王旗

从CS诞生以来，欧洲、美洲争霸就贯穿始终，而亚洲势力长时间担当陪太子读书的角色。2001年不败神话NIP、2002年北美霸主3D、2003年唯我独尊的SK、2004年多国舰队NoA、2005年王者SK复苏……但2006年伊始，一群来自亚洲的小伙子打破了欧美长达5年的统治秩序，这一切似乎在昭示着：CS的亚洲时代已来临！

2006 WEG大师杯CS项目分组形势如下。

A组：wNv、SK、CatchGamer、4K

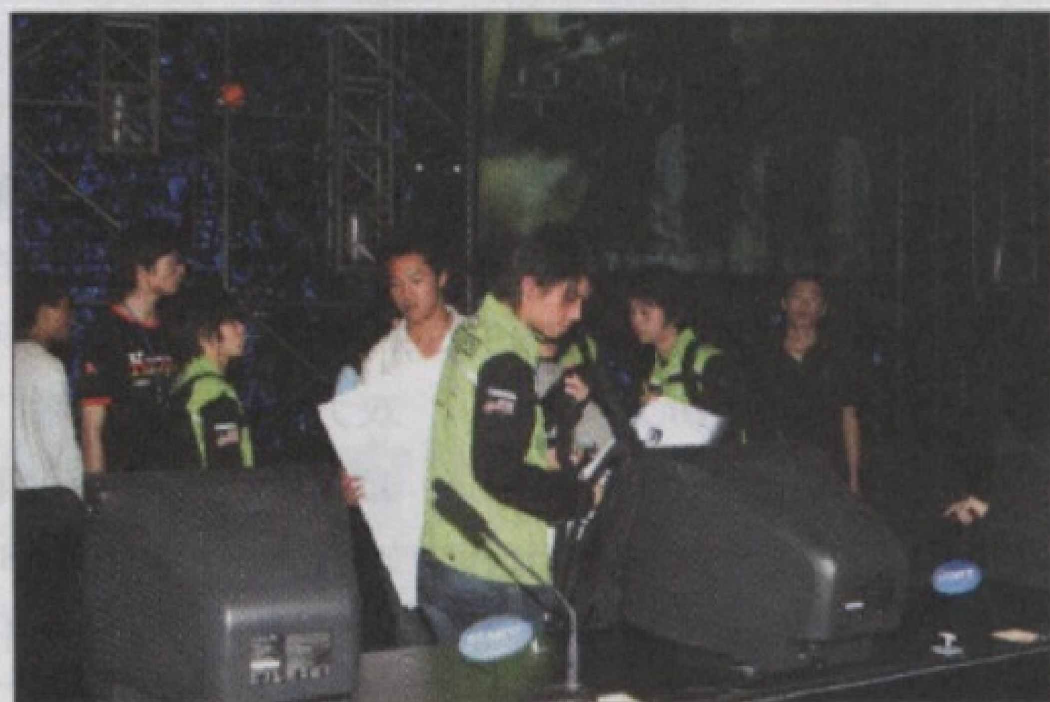
B组：CoL、hacker_pk、VP、NoA

4月22日 擒贼先擒王

wNv VS SK

4月22日，最引人注目的揭幕战在中国王者wNv和世界王者SK之间展开。尽管wNv作为WEG第3季的冠军出战，但在傲慢的欧洲人眼里，似乎只有拿到CPL冠军才算真正镀过了金。wNv迎来了自己职业生涯最为强大的对手——2005年CPL两季冠军SK。第1场Nuke的过程证明了赛前的预测，上半场SK取得了11分，而wNv只靠个人能力拿下4分。从下半场的手枪局开始wNv先声夺人连续拿到3分，第4局SK仅靠sanjan的拖延勉强拿下1分。这之后SK提出其队员比赛用机Ping值出现了非常规跳动而陷入了停滞状态，并向组委会要求重新打下半场。下半场局势比较有利的wNv提出了抗议，认为如果要重新打就必须整场重打，wNv同时也提出44'alex的机器刷新率非常低，要求更换比赛用机。就这样比赛在双方争议中中断了两个多小时，而最后双方接受了折衷的要求：wNv和SK双方互换机器，比赛从下半场重新开始。这个判决也导致wNv以11：16输掉了双方的第1场比赛。


亚洲CS和欧洲CS的巅峰对决


现场突发事件导致wNv险些被判负

虽然输掉了第1场比赛，但wNv却因为下半场打出的小高潮找到了状态。在接下来的de_train中，wNv以不可思议的气势以16：2战胜了SK。其中一个小插曲显示了wNv队员们的必胜信心：经过激战残存的一名SK队员躲在匪徒基地选择保枪时，wNv

的4名队员拔出了雪亮的刀冲向了SK队员……

接下来的de_dust2号称中国CS的"国图"，比赛一开始SK便连取4分。正当人们为wNv担心时，wNv的AWP王子Jungle挺身而出连续在对狙中战胜SK队长vilden，被封锁了AB两区通道的SK无法抵御wNv潮水般的进攻败下阵来。这一场比赛的结果不仅让wNv队员信心十足，更把SK从人们心中不可战胜的神话彻底粉碎。



失利后的SK难掩失望之情

CoL VS VP

另外一场比赛在美国新贵CoL与打法剽悍的VP之间展开。面对VP强横的枪法，CoL避其锋芒，充分运用大赛经验取得了胜利。

4月23日 雇佣兵laixi

4K VS CatchGamer

这一天最吸引人的比赛在中国著名CS选手laixi临时加盟的4K（队员natu因为家中被盗而返回芬兰）与挪威的CatchGamer之间展开。双方的实力接近，比赛也相当紧张。面对交流和磨合问题的laixi在比赛中始终无法展示其全面实力，显得非常犹豫，只能凭借着出色的枪法与对手周旋。而训练有素的Catch Gamer充分利用了4K交流不畅的间隙，痛击4K软肋，直落两场拿下比赛。

hacker_pk VS NoA

面对获得丹麦公开赛冠军的NoA，刚刚得到中国俱乐部赞助的hacker_pk（前韩国Project_k）没有显示出任何畏惧，从比赛一开始便牢牢控制着比赛节奏。hacker_pk简洁快速的进攻让NoA摸不着头脑，明星队员solo连续打出惊人lv3、lv4，用自己至臻完美的技术彻底埋葬了老态毕现的NoA。

4月24日 波澜不惊

4K VS wNv

实力高出一筹的wNv面对雇佣兵组合4K，以轻松的心态出战。比赛也没有丝毫悬念，wNv取得了连两胜。

CoL VS NoA

前一天大比分失利的NoA似乎还在为自己几天来的"酒吧生活"买单，在一场本应是重量级对抗的比赛中出现了一边倒的局面。CoL继续着良好的状态，连下两城，牢牢掌握着出线的主动权。

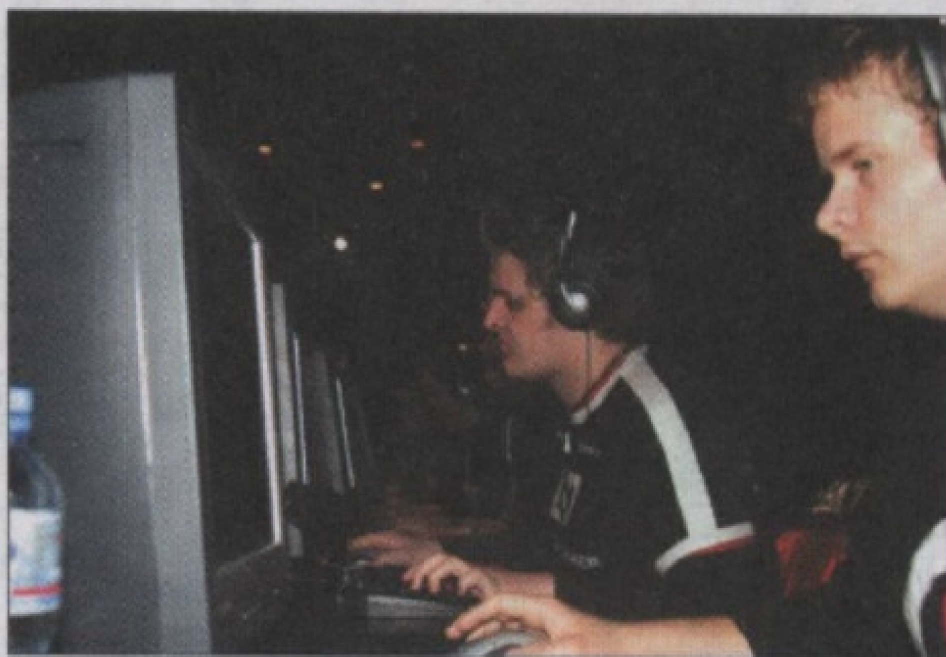
4月25日 SK耻辱日

CatchGamer VS SK

就在人们以为wNv和SK将双双获胜携手晋级时，一场始料未及的风暴来临了。SK明显没有走出上一场失利的阴影，被打出了极好状态的CatchGamer战胜。尤其是在双方第2场战斗中，CatchGamer以16：0的罕见比分将SK钉在了建队以来最大的耻辱柱上。大比分失败的SK队员个个脸色铁青，拒绝接受赛后的采访和拍照。另一边CatchGamer的队长bsl兴奋地脱下了外衣朝观众扔了下去，裸露着上半身大声地欢呼着，而笔者却看到SK队长vilden在蹲下收拾装备时使劲地抹去了眼里的泪水。



由韩国选手组成的中国战队hacker_pk显示了强大实力



CatchGamer将SK钉在了耻辱架上

hacker_pk VS VP

输掉第1天比赛的VP显得非常愤怒，赛后他们几乎把所有的时间都用来训练，俄罗斯人急需用一场胜利来雪耻。比赛一开始，双方都显示出良好的竞技状态。韩国人的"小快灵"打得酣畅淋漓，而俄罗斯人也充分发挥出自己的唯一优势——"枪硬"。双方比分一直胶着着，此时VP的灵魂人物Alesy.K挺身而出，见人就秒，连续lv数人，硬生生把半截入土的VP拉了回来，以不可阻挡的气势取得了胜利，保存着出线的火种。

4月25日 出线日

wNv VS CatchGamer

这一天同是两战两胜的wNv与CatchGamer争夺谁是小组头名。比赛没有想象中轻松，有着优势心理的wNv在de_dust2的防守中没有顶住CatchGamer凌厉的进攻，连续失分。一时间几乎所有队员都失去了状态，轻易地丢掉了第1局。wNv开始正视CatchGamer的实力，非常耐心地与对手展开周旋，最终以微小的优势取得了胜利，夺得了小组头名。

CoL VS hacker_pk

上一场输给VP的hacker_pk从比赛一开始就抱着必胜的信心，面对ESWC 2005世界冠军CoL一上来就敢打敢拼，利用快节奏进攻制造出瞬间人数优势来撕开防守，而慢热的CoL连续丢分，等到幡然醒悟时，比分已被拉开，无奈吞下失利的苦果。由于之前比赛净胜分比较多，CoL虽然输掉比赛但仍然以小组第1出线。而hacker_pk的出线则要看VP与NoA的比赛结果。

4月27日 尴尬命运

SK VS 4K

VP VS NoA

这一天的两场比赛都充满着尴尬的意味。SK与4K这对难兄难弟都已两负失去出线希望，但比赛还是要打。在一片"祥和"的气氛中，SK战胜了对手也挽回了一点颜面。而另外一场比赛则充满着萧杀的气氛，VP尴尬地掌握着自己的命运：只要战胜NoA，用小分压倒hacker_pk就可出线，但底线是不能在接下来的比赛中总共丢掉7局。这个几乎不可能完成的任务让俄罗斯屠夫们无可奈何。比赛中NoA一点也没有"配合"VP，老将Xeqtr用一场比分接近的失败维护着自己仅存的尊严。而获胜却没有取得足够小分的VP只能郁闷地接受打道回府的命运。

4月29日 决战de_dust2

这一天的半决赛是由A组第1的wNv对阵B组第2的hacker_pk；B组第1的CoL对阵A组第2的CatchGamer。

wNv与hacker_pk的比赛不仅仅是WEG第3季冠亚军的再次对决，更是亚洲王座的巅峰之战，而第1张地图de_dust2又是韩国人研究最深，而且在WEG第3季中战胜过wNv的地图。比赛一开始，wNv大幅地调整了自己的战术，一向强调以我为主的wNv在每一局的开局用10～20秒的时间去观察hacker_pk的阵型。战斗极其惨烈，wNv凭借最后时刻的ECO翻盘，惊险地赢得了胜利。拿下首场比赛后的wNv把握住自己的优势，在train上展开完美的防守，而首场失利的hacker_pk心理防线全线崩溃，最终以1：16的大比分败下阵来，wNv以2：0的比分跻身决赛。

另外一场对决中，CoL凭借着王牌狙击手FRod的惊人表现战胜了开赛以来状态非常好的CatchGamer，夺取了另外一张决赛入场券。

5月2日 亚洲胜利日 wNv黄袍加身

在先进行的3、4名决赛中，hacker_pk近乎发泄般地把输掉半决赛的怨气算到CatchGamer头上。尽管CatchGamer奋力抵挡，但比起众志成城的hacker_pk来，无论在意志上、气势上都输掉一截，最终只能接受失败的命运。

相比之前小组赛的艰难，决赛进行得相当顺利。Col在比赛中完全被wNv压制，谁都没有想到wNv会在决赛中爆发出如此强大的战斗力，在Nuke上wNv以坚决进攻内场的战术使得对手无所适从，之后在inferno上wNv又用极富侵略性的防守思路使对手毫无还手的机会，最终又以16：1战胜对手。wNv在进入淘汰赛后连续以2：0的比分战胜对手，而两个16：1的比分则是wNv在小组赛中保留实力的充分肯定。wNv此次轻松获胜首先得益于他们与3D的一系列训练赛，他们摸清了北美战队攻防的特点和节奏。北美战队是以个人打点和突破为进攻基调，围绕着一个场上核心展开的（例如FRod这样神奇的狙击手）。在此前的比赛中，围绕FRod的AWP战术使很多强队被挫败。而亚洲打法是以细节见长，wNv布置的Jungle偷袭FRod的AWP战术屡屡奏效，而Col的杀手锏FRod4次AWP战术布置均告失败，这也打断了Col的进攻节奏，同时让Col失去了必胜的信心。在全场潮水般的掌声中，wNv又一次登上了世界大赛的最高王座。



CS4强

魔兽篇——暴雪诅咒的破除

在War3的世界里，种族相克、战术变化是其最大亮点。但2005年从WEG第1季开始的暗夜风德流成了兽族选手一年来挥之不去的噩梦；而从1.18版本以来，不死族对人族"毁灭"的优势更是让无数英豪竞折腰。几家欢喜几家愁的相生相克被称为"来自暴雪的诅咒"。而这个似乎已被冰封了一年多的诅咒却在本次杯赛中被兽族皇帝Grubby、人族大师Sky所击破。

2006 WEG大师杯魔兽项目分组形势如下。

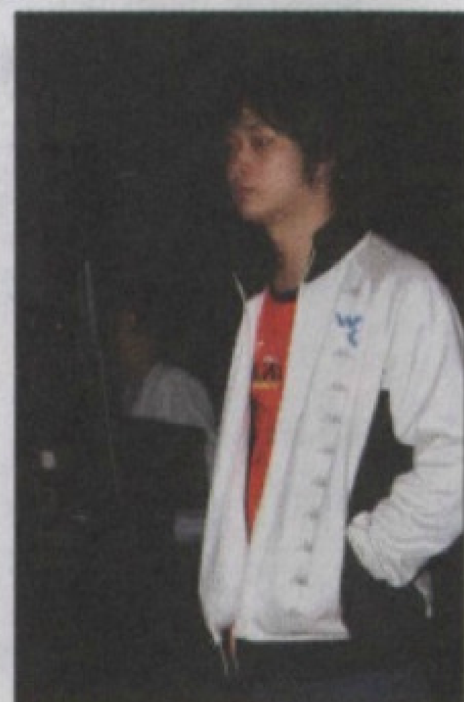
A组：WE.IGE.Sweet、SK.Zad（Zacard）、4K.Grubby、WE.IGE.Sky

B组：Moon、Gostop、wNv.xiaOt、4K.Tod

4月22日 "一刀流" Grubby（1：2）Sky

Sky对阵Grubby的揭幕战吸引了全世界"War3"爱好者的目光。双方继Starwars2后的再次交手究竟会有什么惊奇的表现带给大家？

第1张地图EI对于Sky的人族相对有利，因为这个狭小的地图对于施展Sky霸气十足的"一刀流"（一波压制直接战胜对手）非常适合。虽然Grubby打出了极富针对性的战术，速矿配合双



Sky在赛前充满了信心


Grubby显得非常轻松

兽栏暴飞龙同时发挥兽族机动性牵制Sky，兑换建筑和回城卷轴。但Sky战术贯彻相当彻底，最后通过近乎完美的操作击溃了Grubby的骚扰大军，取得了第1场比赛的胜利。

第2场战斗在宽阔的TM上展开，适合兽族的机动性牵制的战术。Grubby利用良好的意识偷矿成功之后，开始用狼骑的攻城攻击和逃逸速度牵制Sky。Sky面对对手的经济优势和良好的大局控制，只能无奈地打出GG。

双方的决胜局在TR上打响，面对Sky的"一刀流"，Grubby使用了双兽栏出飞龙的战术。但Sky吸取了前几局的教训，压制时机非常早，没给Grubby一点喘息的机会。Grubby面对Sky的完美压制，抵抗意志一点点被摧毁，只能无奈地接受失败。

Moon（2：0）Gostop

第2场比赛在两位韩国选手Moon和Gostop之间进行。面对号称"第五种族"的Moon，Gostop似乎打得过于小心，很多小环节上的处理都被Moon抢占了先机。当看到了Gostop过于谨慎，Moon大胆地进行了Tower Rush。全场观众被Moon的7塔Rush所折服，报以热烈的掌声。而输掉比赛的Gostop只能怨自己技不如人。

Sweet（2：1）Zad

彼此非常熟悉的Sweet与Zad之间的战斗显示出了"默契"，战场上骚扰、练级、压制都在双方计算之中。最终，操作和大局观上更胜一筹的Sweet以微弱的优势战胜了Zad。

xiaOt（1：2）Tod

中国的天才小子xiaOt在3局中打出了3种不同的战术，每种都令人赏心悦目。但缺乏高强度训练量的xiaOt却总是把握不住到手的优势，经常犯低级错误。在稳健持重的Tod面前，一个又一个失误被抓住。最致命的错误是xiaOt竟然在练级时不小心让野怪打死了自己的英雄。而Tod没有放过这个机会，一举拿下比赛。

4月24日 暴雪诅咒

Sky（2：1）Zad

这一天是Sky的生日，他非常希望能战胜小组第2个对手Zad。面对Sky的"一刀流"兽族皇帝Grubby几乎没有办法，同样使用兽人的Zad也没有找到破解办法，只能将机动性进行到底。Zad在第1场比赛牵制成功获得了胜利，但已摸透了他战术的Sky在此后的两局没有给Zad一点机会，直落两盘取得了胜利。面对Sky的压制，兽人选手一年多来都没有找到很好的破解办法。


Gostop获得胜利后接受采访

Tod（1：2）Gostop

不死族对人族的优势已是不成文的法则。在这个法则下的浪漫人族Tod也无法逃避，面对满天的毁灭和不死英雄的双杀，Tod只能对Gostop俯首称臣。"暴雪诅咒"再次显灵。

4月26日 巨大优势不胜男

Sweet（0：2）Grubby

4月26日这天，Sweet和xiaOt分别迎战自己最为无奈的对手：Grubby和Moon。面对种族、实力、心理上的差距，Sweet倾尽全力企图再现暴雪精英赛的翻盘一幕，而Grubby这一次却稳扎稳打，利用一个又一个的优势压制着Sweet。在劣势下Sweet总能以出色的微操来化解，但意识出色的Grubby冷静地洞悉了Sweet的打法，最终将其2：1击溃，重燃出线希望。


竭尽全力的Sweet依然无力回天

xiaOt（0：2）Moon

xiaOt对阵Moon的比赛是没有人相信有奇迹出现的。但xiaOt前期完美的操作和意识占到了不少便宜，一点点积攒出的优势让观众都看到了xiaOt胜利的希望。但不知为何，xiaOt总是在一瞬间崩溃，将所有优势化为乌有，并输掉比赛。刻薄的网友互相传诵着xiaOt的一个新绰号——"巨大优势不胜男"。


赛后xiaOt自己也是万般无奈

4月28日 诡异杀手

Sky（2：1）Sweet


Moon毫无悬念地获得了小组头名

28日的比赛对最后两个小组出线名额的产生可谓至关重要。两战两胜的Sky面对人族的克星，不死天王Sweet必须至少拿到1分，如果他输掉了这场比赛，则很有可能在最后一天小组赛结束后由于小分少被淘汰，所以Sky将全力以赴地挑战他近来一直没能战胜的WE同门对手。比赛中，Sky出人意料地大量召唤雇佣兵辅以步兵对Sweet不断地压制，在Sweet英雄后撤的空隙迅速开出分矿。而发现Sky意图的Sweet全力反扑，不过Sky利用2级水元素加步兵采用迂回战术不断拖延对手并对Sweet的分矿持续骚扰。终于双方的经济对比在分矿的拉锯战中此消彼长，虽然Sweet战场上的操作略胜Sky一筹，多次打退敌人潮水一样的部队，但终因没有分矿支持而败下阵来。

接下来的比赛尽管Sweet全力以赴，但面对Sky非常富有针对性的打法也只能认输，Sky获得了A组头名出线。

Moon（2：0）Tod

Moon和Tod之间的恩怨贯穿了整个2005年。Moon在WEG第1季对Tod的乱矿，用暗黑游侠的魅惑招到Tod农民建造人族祭坛召唤英雄，对Tod部队进行“以彼之道还施彼身”的“冰火二重天”，这个天马行空，纵横不羁的打法被称作是War3历史最精彩镜头之一，玩家传诵至今。

这一次Tod虽然准备充分，但在比赛中从操作到谋略都逊色于神奇的Moon。第1场比赛在占到很大便宜的情况下输给Moon的强大操作。第2场，Moon充分展示出诡异杀手的特点，在没有造出一个兵的情况下，只凭借着4个雇佣兵和英雄的来回骚扰便直接击溃了Tod的心理防线。不到5分钟，Tod直接认输退出比赛，而Moon也获得了B组头名。

4月30日 最后的入场券

Zad（0：2）Grubby

这一天小组第2名的争夺成了所有选手的最后目标，几乎每个人都残存着最后的出线机会。首先是兽族亚洲之王Zad与世界之王Grubby的决战，双方比赛结果不出意外，Grubby取得了A组最后的入场券。

xiaOt（2：1）Gostop

相比A组的明朗，B组则是一片混乱。xiaOt利用Gostop的优势心理，出其不意地前期直接快速压制，打击Gostop的经济命脉，而自己则利用良好的操作偷矿。Gostop猝不及防以1：2败下阵来。

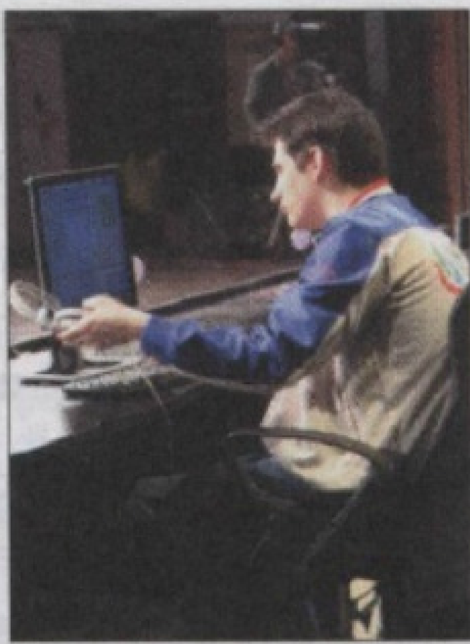
Tod（1：0）xiaOt
Tod（1：0）Gostop

B组的3名选手都因为1胜1负而进入到加赛。第1场xiaOt面对自己一直以来都无法战胜的Tod，再次祭出大招“Tower Rush”。但稳健的Tod并没有急于与其纠缠，在分矿的支持下化解了xiaOt凌厉的攻势，获得加赛第1场胜利。第2场Tod越战越勇，在双方经济耗尽时，利用远程采矿的Tod把Gostop活活耗死。B组第2个出线名额由Tod获得。

5月1日 4K双星闪耀 风德流诅咒破除

Sky（0：3）Tod

就在大家对Sky和Moon最后决战无限期待时，意想不到的事情发生了。在Sky与Tod的交锋史上，Sky一直占据着绝对的优势。但Sky人族2本“一刀流”却在Tod前期铜墙铁壁的防守下无可奈何。积攒出科技优势的Tod利用人族小炮的凶猛火力大面积杀伤Sky的法师部队。连续3局，“一刀流”都不敌Tod如此有针对性的打法。在Sky哭红的双眸中，不难看出他有多么失望，希望他的信心不会在此役中受到挫折。


Tod的3本科技流完全克制了Sky

Grubby（3：1）Moon

没有人相信WEG开赛以来保持不败的Moon竟然会在自己最擅长的暗夜打兽的比赛中失利。以哀兵出战的Grubby在比赛中打出超高水平，从骚扰到迂回对拆直到决战，几乎每个环节都做到了完美。反观Moon连续4场都使用一直以来被认为是完美战术的风德流，但比赛却在其优势心理作祟下一点点丢掉了……面对高等级的兽族英雄，被研究透了的风德流始终无法发挥，最终失利。Grubby兴奋地大声欢呼着，兽人皇帝战胜吹风神话。

5月3日 Tod登顶

Sky对阵Moon本来最受瞩目，却由于是3、4名的决赛而变得有些像鸡肋。一直以来人们认为只有Moon的暗夜才能抵挡住Sky的“一刀流”，而Sky自己也称Moon是他面前一座还没有征服的高峰。

Sky（3：2）Moon

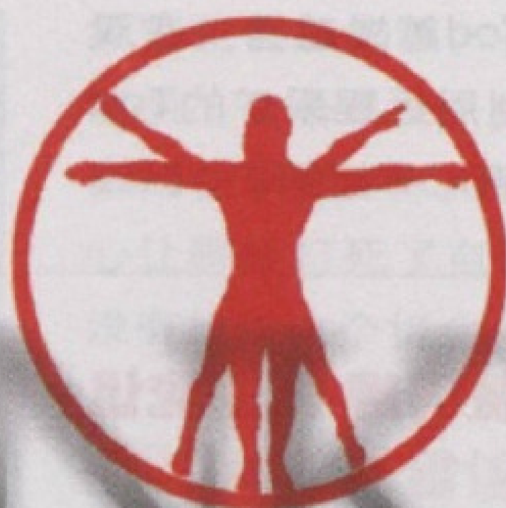
比赛中的跌宕起伏让所有人摒住了呼吸，Sky义无反顾地Rush和Moon良好的大局观都得到了最大的发挥。虽然最终是Sky以3：2战胜了Moon，但Sky狭小的地图全部以Rush胜利，而相对宽阔的地图中，Moon都依靠良好的意识拿下了比赛。双方没有负者，只是由于加赛地图是已打过一次的狭小地图EI，Sky才夺取了胜利的最后1分。

Tod（3：1）Grubby

Tod与Grubby之战属于4K的同门之战，由于日常训练和双打搭档，两人对对方的战术都是了如指掌。这样没有丝毫神秘的比赛便偏向了具有种族优势的Tod一方。果然细心的Tod研究过Sky连胜Grubby的战术后，打出了具有细腻风格的仿“一刀流”。虽然缺乏Sky的勇猛和粗犷，但加入细腻和多变特征的战术却让Grubby如同与Tod、Sky两人同时作战。面对这样变化的Grubby非常不适应，失去了前一天对Moon的神勇状态，很多细节处理上显得患得患失，而Tod则得心应手，取得了最终的胜利。这也是Tod职业生涯第1个具有说服力的世界冠军。P



魔兽4强



乾坤一技 QIANKUNYIJI

本栏目持续征集短小精悍的游戏技巧心得文章，来稿请附上一张以上的说明性配图，欢迎图片解说型技巧的投稿。另外，请大家投稿时写明联系地址，以便刊登后寄发稿酬。投稿信箱：yangli@popsoft.com.cn

《教父》战斗小技巧

■游侠新Netshow会员 郭臧明


图1：靠墙是很实用的战术

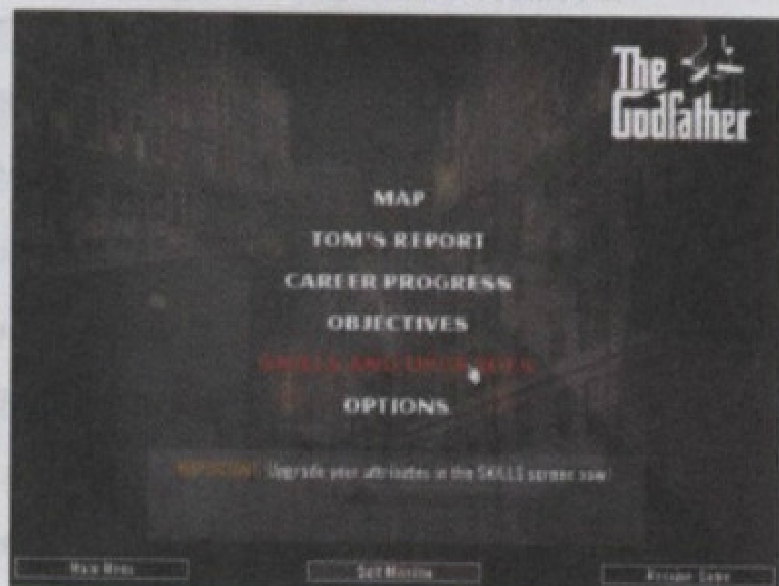
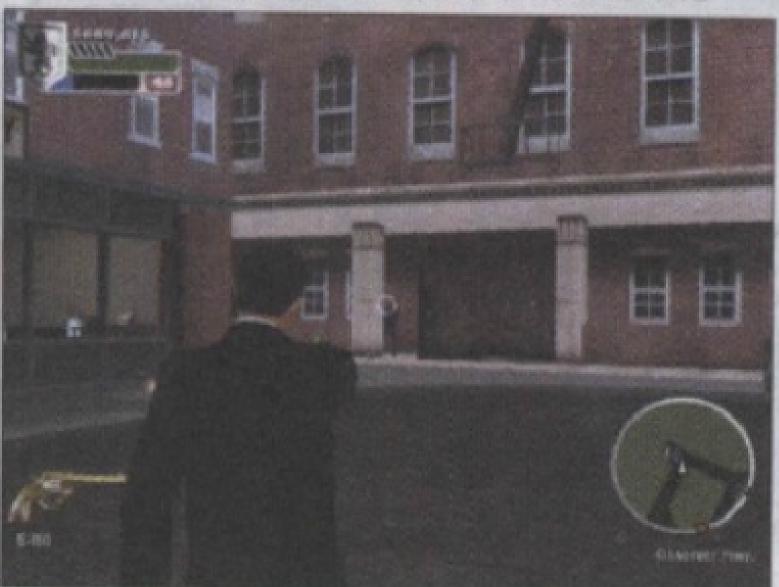


图2：升级菜单


图3：警戒范围外，敌人对我视若无睹


图4：远程点射效果奇佳

战斗心得一：多靠墙，多下蹲

战斗时，遇到拐角，敌人在那边等着你露头时，要多往墙上靠（Caps Lock键），移动鼠标查看敌人的状况，多利用各种掩体——汽车、箱子、报摊、柜台，各种能利用的都利用起来，尤其是蹲下依然可瞄准，你大可瞄准一个敌人探头打一枪再缩回去（图1）。

战斗心得二：自动锁定很鸡肋

大概是知道这款游戏的视角不是很方便吧，游戏制作小组特意弄了个自动锁定功能，但在你的射击技能（Shooting，游戏过程中按Esc暂停游戏，在菜单中的Skills and Upgrade里升级各种技能）没有达到6级以上时（图2），这个自动锁定功能还是很垃圾的。不但锁定速度慢，而且锁定后的攻击力也不高，所以在游戏前期射击技能不高时，还是推荐大家手动瞄准。

这里介绍一个比较有用的技巧：所有的敌人都是有警戒范围的，只要你没有靠近他到一定的距离，他都会对你熟视无睹，所以在游戏初期，最好的杀敌手段就是用手枪站在比较远的地方点射敌人头部，效果奇佳（图3、图4）。

战斗心得三：多利用会爆炸的东西

有很多地方，敌人都会设置关卡，用汽车、木箱、火桶之类的东西堵路，其实这些都是可善用的“武器”，汽车用霰弹枪3枪就爆炸（图5），火桶任何武器1枪就爆，要是你碰上炸药箱或加油器可就发了，这东西的威力就是一个小型定时炸药（图6），只要有敌人在这些东西附近就一定要优先“照顾”。

战斗心得四：武器很重要

《教父》中提供了5种不同的枪械供你使用，其中有小口径左轮、手枪、大口径左轮、机关枪、霰弹枪，其中性能较好的首推手枪。该武器在游戏初期就能搞到，精度高、射速快，极容易造成敌人硬直无法射击，在布鲁克林区可买


图5：用他们的路障来为我们服务


图6：这个可是危险品

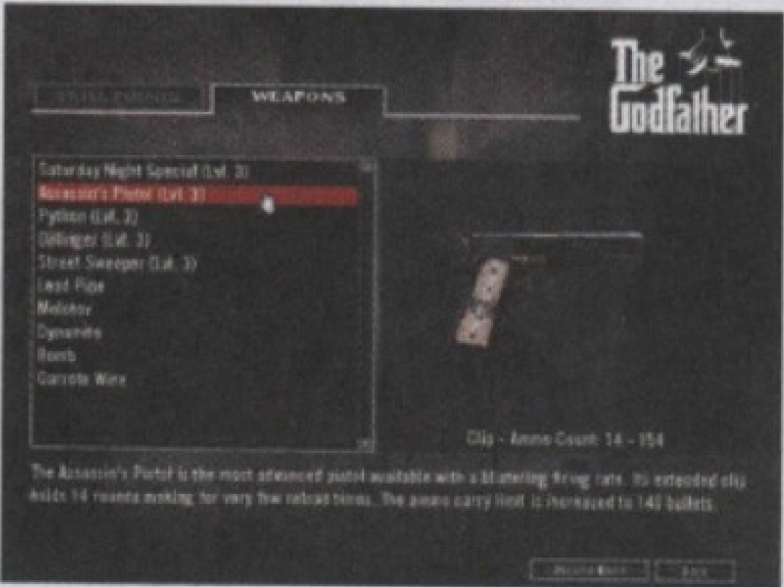


图7：三级手枪

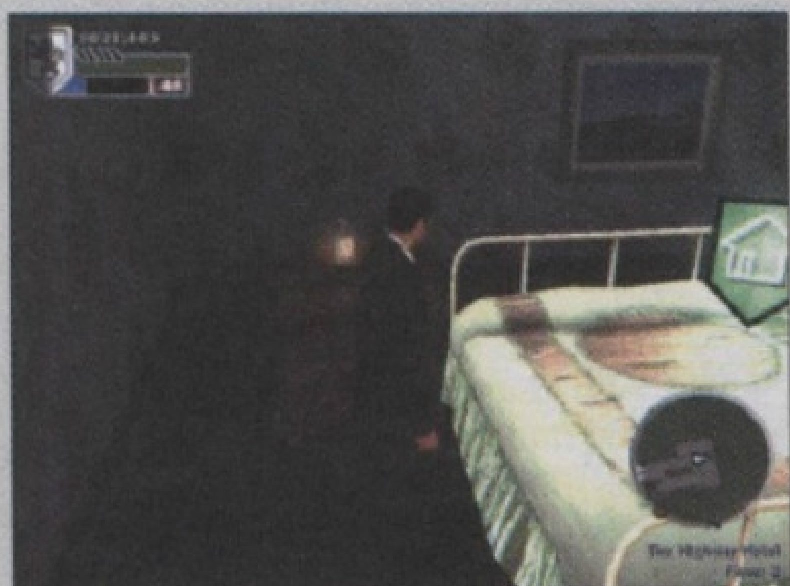


图8：3级霰弹枪

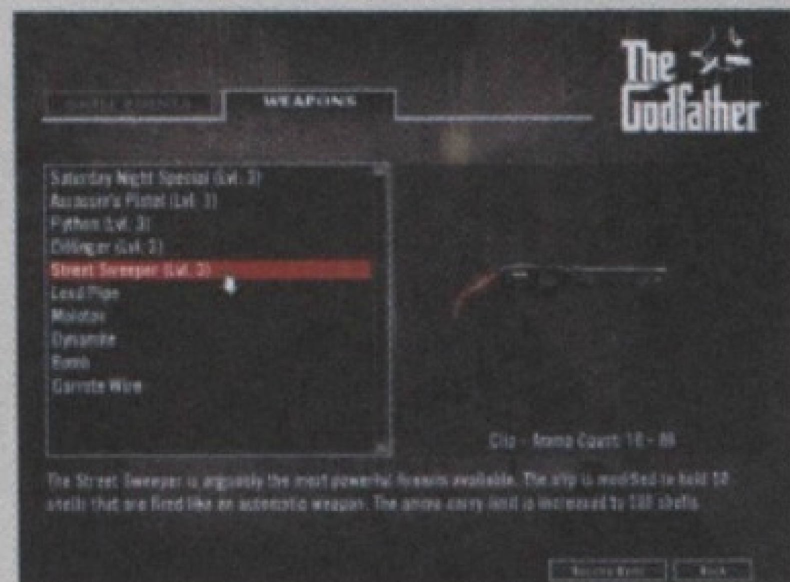


图10：3级手枪以及霰弹枪购买地点

到最高级3级的手枪，价钱不过25万，实在是“打家劫舍”的利器，推荐优先购买（图7）。

其次是霰弹枪。霰弹枪在初期优势并不明显，近距离威力虽然惊人，但装弹量太小（一次只能Load两发，总共只有12发子弹可用），射速过慢使它并不能算一款优秀的武器，只能在室内混战时起到一点作用。但在新泽西花45万买到3级的霰弹枪后就有了一个质的飞跃，弹药装填量达到了惊人的10发，总弹药容量达到110发，射速奇快，即使是远程射击威力也丝毫不差。再加上后期敌方的主要配备武器就是手枪和霰弹枪，所以这两款武器是各位四处征战必需的主力武器（图8）。

战斗心得五：打不过就跑

这是很实在的“技巧”，虽然在游戏中死亡的惩罚并不严重，只是少几百块医药费而已，但每次死亡后都要重复一次刚才的战斗过程实在是让人头疼，所以一旦你的血量大幅减少时，还是尽早退出战场找个诊所治疗一下或干脆回家一趟，连医药费都省了（图9），反正刚才杀死的敌人是不会再次出现的，你大可慢慢推近，步步为营。



图9：家里不但有弹药补充还有酒瓶治伤

最后附上3级霰弹枪以及3级手枪购买地点（图10）。

《三国群英传VI》远程兵种打天下

■天津 朱文浩

在《三国群英传VI》中，远程兵种的能力被大大加强，在攻击力、防御力、生命力以及攻击命中率等方面都有相当大的提高，而弩车的强大攻击力在此代作品中更是上升到了一个新的高度。因此，我们完全可凭借远程兵优异的属性，在不借助任何纯近战兵种的情况下轻松取得战斗的胜利。下面，笔者介绍一下自己的远程兵种打法。



图1：自设前突式紧凑阵形

阵形

本作中可自由设定阵形，笔者推荐的是前突式紧凑阵形（图1），目的就是强化攻击。因为与强大的攻击力相比，远程兵种的防御力优势并不明显，所以在不得不近战之前，我们要做的就是射击，再射击。虽说最好的防御就是进攻，但在敌人近身之后，我们还是必须考虑一下关于近战的设定。虽然这只是以防万一之举，一般情况下还未等到敌军前进到我军阵前，就已损失了绝大多数的兵力（图2），根本就是毫无还手之力，但毕竟我们有必要将自己的损失降到最少，所以以下几点还是值得我们注意的。



图2：即使是弓弩兵的克星——步兵，在这种情况下也是无能为力

兵种组成

并非所有远程兵种都很好用，笔者并不推荐弓箭兵和投石车兵作为主力兵种，因为这两种兵的近战能力几乎为零，连些许的攻击都无法抵挡住。而女兵作为一种过渡兵种，凭借其投掷飞刀的能力和较为出众的近战能力，成为我们解决远程兵种近战问题的有力手段。所以笔者推荐一队远程兵种的基本组成结构是1弩车（没有时也可换成弩兵）+2弩兵+1女兵+1其他远程兵种。

位置调度

防守时：根据兵种的攻击力，先锋部队应该由弩车担任，因为弩车的攻击力强劲，且具备穿刺伤害（图3），可重创敌人先锋部队（如果没有弩车，就派弩兵作为先锋，弩兵的攻击力虽稍逊于弩车，但近战能力更为突出）。当敌人越来越近且兵力仍然很强的情况下，就要把弩车先后撤，弩兵提前，同时调度女兵向前，伏于弩兵之后，短兵相接时若弩兵抵挡不住，应立即将女兵顶上去近战。



图3：弩车特技-一箭数雕

进攻时：基本调度位置与防守相同，如敌军坚守不出（我军若有后伏兵法可用的话，可轻易将敌人引出城


图4：增我军攻、减低军防-让战斗胜率更高


图5：有了这样的部队还愁天下不得吗?

来），可选用弩兵作为前锋，快速冲入敌军阵前，进行挑衅式攻击（亦可就地利用射程优势消灭敌人），敌军必然大举反攻，此时命令弩兵后撤，弩车前进，利用强大火力集中消灭敌人，女兵则可作为炮灰在最前面为弩车抵挡攻击。

武将技、军师技的使用

武将技、军师技的合理使用会让战斗的胜算更大。防守时，我军兵力位置调度完毕后应处于全军待命状态，这本身就是最好的防御敌将武将技的方式，因为所有针对士兵的武将技都是在被施用对象移动时造成的伤害最大，所以军队原地不动可将损失减小到最低。相对地，我军应该多使用诸如火牛群舞、地泉鲸浪、连弩激射、铁骑突击等大面积杀伤敌兵的武将技，同样在敌军移动时使用效果最佳。针对武将则推荐突石剑、落月、落日弓等。军师技方面，建议配合使用减敌军速和减敌军防（图4），相同时间内敌军遭受到的远程攻击会更多更强劲，我军的胜算也就更大。

武将搭配

建议由3名武将搭配2名文官（图5），能力最好不要太低，尤其文官要拥有足够高的技力可用。虽然一般武将也可选用，但胜率相对低。

前期培养指南

弩车等远程部队虽然厉害，但培养出来并不是很容易。在前期远程部队还不是很多时，我们可先随便挑几员“垃圾”武将作为炮灰，让他们在最大程度上消耗敌人，之后再派远程兵种部队上场，以优势兵力轻松摘取胜利的果实。对于有远程兵种作为后备兵种的武将，应在初期就舍弃近战兵种而改练远程兵种。P

PES5任意球另类必进法则

■天津 韩旭


图1

玩过PES5的人都知道，在本作中任意球破门的成功率相对于PES4来说提高了很多，所以当比赛陷入僵局或相对被动的情况下，任意球将是十分有效的得分手段。

现在大家对于任意球的处理大多数都是打人墙所挡着的一面，这样只要球越过人墙且急速下坠，进球的几率是很高的。对于类似这种任意球的主罚方法在本刊今年07期中有所介绍，不过如果罚球距离在17～24米之间的话，要想绕过人墙就不太容易了，即便按住“下+短传”也会由于力量太小而被守门员得到。


图2


图3

下面来介绍我的近距离任意球心得（最好是17～24米）。这个距离要把球罚进就得有突然性，所以一拨一射其实是最好的选择。罚球时按住L2召唤出辅助球员，再按一下变换拨球方向（图1），由于是近距离的球，所以可找一些力量较大的球员来主罚，要注意辅助球员的拨球方向,一定要把球拨向你要主罚的球门一侧，主罚角度可正对球门立柱，如果球员弧线的数值较高可略加调整。主罚时先按住“L1+短传”，这时辅助球员将球拨出（图2），同时主罚球员同时开始跑动，这时马上按“射门”，力量以1/3为最佳，球罚出时你会发现守门员迟疑了一下，我们就是利用这个瞬间的迟疑将球打进（图3）。看着皮球应声入网，真有成就感啊。哈哈！

近距离采用这个罚球方式，如果球不被跑上来堵枪眼的对方球员挡住的话，进球率是超过90%的。要注意的一点是，当辅助球员把球拨出后要马上按“射门”，如果按晚了，射门将被取消，主罚球员将带球前进。如果多加练习，我相信这将成为你有利的得分武器！P

本期推荐补丁

下载网址：http://patch.ali213.net/

《三国志11》（日文版）游侠精华补丁集

本补丁是游侠论坛光荣《三国志》系列专区的精华补丁合集，包括存档、修改器和众多优秀的游戏补丁。感谢游侠论坛版主柳宿、wnciu整理，感谢游侠论坛众多网友提供及制作。

《古墓丽影——传奇》（Tomb Raider:Legend）精华补丁攻略合集

这是游侠论坛上最经典的各种补丁攻略，包括通关存档2款、解锁存档2款和多篇精华文章及攻略。感谢游侠论坛版主新之助整理，感谢游侠论坛众多网友提供及制作。

《波斯王子2》（Prince of Persia:Warrior Within）简体中文第一版汉化包

本汉化内容包含了游戏菜单、教程、即时动画以及过场动画的全部汉化。感谢游侠会员及F.C.M工作室成员Max、PainKiller、CLARK.H、大嘴狼精心制作。

《帝国时代Ⅲ》（Age of EmpiresⅢ）Sean版专业级官方改良完美版简体中文汉化包v2.0版

本版适用于最新的官方v1.06版，根据官方繁体中文版本制作，并且进行了完美改良，汉化质量超越官方版本，可以说是目前最专业的汉化包。本汉化包由游侠元老会员Sean制作。

《古墓丽影——传奇》（Tomb Raider:Legend）v1.1升级档补丁修正版（附带v1.1版属性修改器1款）

《FIFA世界杯2006》（FIFA World Cup 2006）补丁大礼包

《FIFA世界杯2006》（FIFA World Cup 2006）光盘补丁

《FIFA世界杯2006》（FIFA World Cup 2006）模拟方式补丁

《劲爆拉力赛》（Xpand Rally）v1.1升级档补丁

《英雄传说Ⅵ》（日文版）内存修改器

《魔戒——中土大战2》（The Lord of the Rings:The Battle for Middle-EarthⅡ）v1.1版2项属性修改器

《使命召唤2》（Call of Duty2）v1.2升级档补丁

《神话时代》等在内的几乎该系列游戏的全部汉化包，Sean版汉化一直是该系列游戏的第一专业级汉化。

《帝国时代Ⅲ》（Age of EmpiresⅢ）v1.06升级档补丁

《模拟人生2——家庭娱乐》（Sims2:Family Fun Stuff）补丁（附带属性修改器1款）

《教父》（The Godfather）（中文版）光盘补丁

《进化GT赛车》（Evolution GT）光盘补丁（附带属性修改器1款）

《通灵神探》（Daemonica）光盘补丁

《竞速年代》（Golden Age of Racing）光盘补丁

《泰托传奇游戏集2》（Taito Legends 2）光盘补丁

《斯大林地铁站》（The Stalin Subway）光盘补丁（附带属性修改器1款）

《全光谱战士——十大锤》（Full Spectrum Warrior:Ten Hammers）光盘补丁

《魔法战争——黑暗征兆》（Battle Mages:Sign of Darkness）光盘补丁

问题交流《上古卷轴Ⅳ——湮没》（二） 客座专家：fly

问：请问在游戏中怎么买马啊？不同的马有速度和能力差异么？

答：在Bruma里有500元一匹的马出售，第一个主线任务中也可拿到，而且好像是免费的。不同的马能力是不同的。黑马在Cheydinhal可买到，售价是5000元，其速度是最快的；白马在Anvil有卖，价格是4000元，生命值在马中最高，有400点。其它的马就一般了，差别不大。以上马匹的数值没有和独角兽比较过。

问：在《上古卷轴Ⅳ——湮没》中的开锁有什么技巧么？怎么我总是失败？

答：一般来说，将钥匙来回移动于5根锁栓之间，先观察跳动的频率，当锁栓弹到最高点时，按下左键，就可打开锁了。

问：我的主线任务玩到要去帝都大学找蛤蟆头女教授，但院子的两个门全都打不开，到底要怎么进去见她呢？

答：需要通过加入魔法公会，然后得到各分会的推荐函，这样就能打开那两扇门了。

问：今天好不容易在路上看到了梦寐以求的独角兽，但犹豫着要不要抓。听说抓到以后不能在它面前拿出武器，不然就会被攻击，是不是真的？独角兽的性能到底怎么样？

答：没错，只要你一亮出武器，独角兽马上就会对你进行攻击，所以带独角兽出门时用徒手攻击会比较保险。而且，独角兽不能装载马盔甲，速度和用500元买的马一样，你从马上下来以后它还有可能乱跑。因此，建议你不如去做解救神驹黑马的任务。

（完结篇）黎明将至

■四川 赵磊

林晓：美女出现了，她拿着武器，英姿飒爽。面对潮水般的僵尸，你知道你们将杀出一条血路，并最终查明事情的真相。结果是光明的，过程是曲折的。而且，要是作者偏偏喜欢剑走偏锋，送你给僵尸作塞牙缝的夜宵，你也就只好束手待擒。幸好，本文作者并不赞成培养僵尸的食人恶习，你的小命还是大有可能保住……本期，游戏小说《黎明将至》以你最意想不到的方式划上了完结的P字符号。觉得不过瘾的朋友可以重玩《生化危机》系列游戏，再度温习被僵尸袭击的惊恐，以及打穿僵尸的快感。

浣熊市 PM 11:47:09

我们没有想到，这个已经被打成了筛子的怪物居然还能用它的脑袋发动攻击。沙林娜一声惨叫，迅速抬枪将它脑袋打得粉碎。但她的手上已经留下一条血淋淋的伤口，脸上刹那间煞白无血色，随即紧张地涌上几抹紫红。她抬起枪口对准了我。

我立刻明白了她的意思，惨然笑道："我是不会朝你开枪的。"

她怀疑，"你不怕我变成僵尸杀了你？"

"你是我的救命恩人，我不会那么无耻。"

沙林娜慢慢放下了枪，疑惑的神色并未减退。她躺倒下去，仿佛僵硬的木偶。忧伤笼罩了她年轻的身体，带走了她的生命活力。此刻，她已丝毫不像个身经百战的勇士，而只不过是个普普通通的女子。我对她的过去一无所知，对她那些死去的战友的名字毫不知晓，无法想象在这一夜之间，她承担了多少苦难。而现在，她也要像她的战友那样无法逃避死亡的结局吗？

我们沉默无言，过了好一会儿，沙林娜才开口道："你，开枪杀了我吧。我迟早会变成怪物。我希望自己死的时候，还是一个真正的人。来吧，记得要打头。"沙林娜闭上眼睛，等了片刻，见我没反应，咬咬牙，抬起枪口对准自己。

我一惊，扑上去将她的枪口一撞。子弹扫过教堂的十字架，受难的耶稣被打得粉碎。

"在安蒙卜瑞拉公司里有疫苗。"我听见自己对她说，似乎有什么东西在回忆的深处闪光，可是却抓不住。

沙林娜疑惑地看着我的眼睛，似乎从那里读出了我的迷茫，没有问下去。她找出绷带为自己包扎，一跃而起，挥手道："走吧。"

迷宫

我是谁？

这个问题好像囚笼样不断折磨着我。无数光影片断在我的脑海里闪烁，但我却一个也看不清楚，就好像被无数只蚊虫绕着自己飞舞，却无论如何赶不走，也抓不住一只。

安蒙卜瑞拉公司那巨大的双螺旋标志大厦离这里有两个街区，本来并不远，但按目前的情况来看，任何一米的距离都可能夺去你的性命。我不知道受伤的沙林娜还有多少力量，更不知道她会在什么时候发作。

街上，那些不久前还雄心壮志的佣兵们，现在只是一些困守角落的胆小鬼。僵尸仿佛来自地狱的梦魇，足以摧毁所有正常人的抵抗意志。

看着那些僵尸，我莫名地感到忧伤。毕竟，它们在几个小时之前也不过是再普通不过的平民，每天上班、吃饭、计算超市折扣、恋爱、下班看4小时电视，过着再普通不过的生活，而现在都变成了行尸走肉。这些人是不是还活着？我不知道，我宁可让它们真的在一开始就已经死去。如果它们还活着，还保留着哪怕一丝原来自己的思维意志，它们是否会感到痛苦和悲凉？它们已经成为被诅咒的生命，不为这个世界所接纳。仅仅这副模样，便足以让任何一个道貌岸然的君子，用最为恶毒的话来诅咒它们的命运了。

或者它们所要的，也不过仅仅是活下去而已，但不得不与另一些想要活下去的人们相互残杀。

扫射出一条血路后，我们在街旁找到一辆还没有熄火的摩托车。沙林娜跳上车，一只手握住车把，另一只手握着那支冲锋枪。我则跨上后座，抱牢她的腰。摩托车好像一头出笼的猛虎，疯狂地吐着火舌飞驰起来。满是尸体的地面如山里用脚踩出的泥泞小道一样，上下起伏。摩托车疯狂地跳跃着，朝前开了过去。

出乎我意料的是，那些几乎堵满了街道的僵尸群，好像被如此的情景所惊吓住了，慢慢朝两边闪开，竟乖乖地给我们让出一条道来。原本已决心杀出一条血路的雄心，很快就成了疑惑——难道它们怕我们么？我这样想着。突然好像又听见无数的嘈杂声响了起来，似乎整个城市的巨响从四面八方同时向我袭来一样。一阵晕眩，我差点从车上掉了下去。

剧烈颠簸着的摩托车跳上了安蒙卜瑞拉公司的门前台

阶，随着哗啦一声巨响撞向它正面的玻璃门，接着是一片水晶满地的碎响。我们冲了进去。僵尸们乖乖地呆在远处，没有任何一个跟过来。

水蓝色的大厦内部，整洁干净，一点儿不像是在这个噩梦之都里的建筑，更不像是引发这场灾难的元凶。空气中似有一种味道让我感到无比熟悉，又似乎有什么东西牵引着我朝前走去。

如果我能找到自己是谁，那么就是在这个地方了。

沙林娜紧紧地跟着我。在脱离了无休止的杀戮与死亡的安宁所在慢慢前行，让我产生了这样的幻觉：一切都只是一场噩梦，而现在梦已经醒了。

我像被催眠一般走着。沙林娜突然大吼："卧倒！"她猛地把我扑倒在地。子弹从上方扫过，我逃过一劫。几次死里逃生的经历已经让我有了自觉反应，立刻朝旁翻滚，又是一梭子弹打在我倒地之处。

用枪的僵尸？我心下一寒，回身闪进拐角。沙林娜愤怒道："是佣兵！"

这里为什么会有佣兵？沙林娜探身反击，没有击中，引回一串巨响和火花。就在她打算再次反击的时候，背后传来了一个声音："又是你们两个啊，举起手来，把枪放下。"

腹背受敌，我们只得举手。一记重击，我晕了过去。

玄机

醒来时，我们两个被捆着丢在地板上。抬起头，我看见的却正是当时射杀那个被锁在屋里的僵尸的3个佣兵。"你们怎么又回来了？"带头的家伙问道，"你们不是要出去么？"

"整个城市已经被封锁了，任何人都不能出去。"沙林娜说。

他们显然吃了一惊，但马上平静了下来，"我们完成了任务，他们会来接我们的。"

我脑海中一闪，"不，他们不会的。根本就没有什么任务，你们只是测试的工具罢了。"

"你什么意思？"

"我是说，你们之所以被派进来，根本就不是为了完成什么任务。他们要你们进来的唯一目的，只是让你们和他们的兵器们搏杀，测试那些东西的实战价值而已。"我说着，头脑慢慢地清醒起来，一切秘密慢慢从阴影里浮现出来。"根本就没有什么意外泄漏，也根本没有什么突发事件，这一切不过是安蒙卜瑞拉公司在计划书上早已准备好的工作日程而已。T病毒，会催化身体新陈代谢，让人体力量爆发，但绝大部分感染者会出现神经失调，令身体代谢循环失控，变成反应迟钝，但拥有旺盛食欲的怪物。不过也有少部分感染者神经系统会突变，但不会失调，成为强大无敌的杀人兵器。安蒙卜瑞拉公司于是开发出两套方案。其一，是作为生物武器对敌人使用；其二，是培养特种人体兵器。而今天，就是这两套方案的实战测试。"

我停顿片刻，对目瞪口呆的佣兵们说："把手上的机密资料丢掉吧，那根本就是废纸一张。他们只是让你们来演一场对手戏而已，看看到底他们的武器有多大的价值。"

一个佣兵无法置信地看着我，"不可能"，他说，"用十几万人、一个城市来进行实验。"

"是的，付出代价的，不是他们，而是这个国家。他们甚至连你们的佣金都不用出，你们没有一个人能活着出去。"

"别听他胡说。"带头的人打断了我，对他的队员说："我们完成了任务，我们会离开这里，拿到自己的钱。这两个废物，才会死在这里。"

他说完，举起枪，瞄准了我的头。"Byebye……"

就在他即将扣动扳机的一霎间，我身边传来了一声沉闷的低吼。沙林娜不知从哪里爆发出那么可怕的力量，轻易地挣断了捆住她的绳索，朝他猛扑上去。她将他压倒在地，枪朝天空响了一声，沙林娜咬断了他的脖子。

病毒发作了！

沙林娜状如疯虎，在另一佣兵举起枪前一拳抡了过去。他便如断了线的风筝般飞离地板，狠狠撞在墙壁上，立刻断了气。第三个佣兵抬枪朝沙林娜射击，沙林娜跃起。子弹击中了她的腿，但她也一掌将对方的天灵盖拍碎。沙林娜站定，四处张望，血红的眼睛最后盯住我。一时间我后脊梁骨隐隐发寒。她拖着伤腿慢慢走近，用那种迟钝、笨拙的僵尸姿势。我闭上了眼睛，末日就这样到了吗？

过了好一会儿，绳索断了。

惊惶中，我睁开眼。她那原本美丽而坚毅的脸，现在已经是死人般的灰白色。"你，还清醒着。"我诧异。过了好一会儿，她缓缓地点了点头，好像思维反应在她的头脑里慢了几个世纪一样。我撕下衣服，包扎她的伤腿。她没有挣扎，只是乖乖站着，好像一只受伤的小兽。

我静静地望着她，不知道该如何是好。一切似乎都还难以置信。这个漂亮、坚强、身经百战一直保护着我的女



子，就这样变成了一具僵尸。如果问一万个人，我们两个谁会在这里先变成僵尸，而谁会活着离开这里，一万个人也会将后者的答案选为她。好像一切只是一场幻觉一般，让我觉得迷离。

我对她几乎一无所知。这样一个年轻美丽的女子似乎该在好莱坞抛头露面，怎么会成为精英小组的队长，本来就是一个无法理解的谜。我望着她，好像看到一个美丽的东西被无情地打破，就这样碎裂，令人痛心不已。

我再次听见那些似乎来自无数位置的声音在脑海里乱闯，混杂成一团，在我不大的头脑里胡乱撞击着。我轻轻地呻吟了一下，然后，又似乎听见一声来自对面的呻吟声。这一声猛然被放大开来。

我脑海里如同被雷击，突然记起了自己是谁。

千万名僵尸部队，是一股巨大的力量，但是它们却是松散的，没有组织，只能被屠戮。

而我，就是这股力量的组织者。

我回忆起那无数次的试验，无穷无尽的痛苦，在手术台和病房里度过的不知道多长的岁月。直到最后，我被放弃，扔在病房里无人问津为止。

数万个声音开始在我的脑海里凝聚，好像一个数据的中转单元。我的头脑清醒起来，意识沿着这个城市延展开。

如果说上帝并没有在安蒙卜瑞拉公司闭上眼睛的话，那么他所做的就是拯救了我这个被公司视为废物抛弃的可怜虫。

我明白过来，为什么那个影子般的生物兵器会放过我，为什么那些僵尸会在我走向公司的路上让道，因为我是王，是这些活死人的领袖。



我已经沉睡了太久，但现在我醒了。

我的整个感官开始在这个城市里舒展开，那些迟钝的僵尸成为我身体的组成部分，他们那迟钝的感觉在我的体内融合起来，成为一个整体，整个城市的一切就如同被我攥在手心。我既从高空俯视着这里，却又同时从地下仰望；我搜索着每个建筑外的每条街道，却又同时从每栋大厦的内部伸出触角拍打每个阴暗角落。在我的意识里已经没有所谓整体和局部的分别，整个城市就像是我身体的一部分一样，每时每处每一个变化都化为神经冲动传入我的意识之中。

那些无辜的人们深渊般无尽的痛苦汇集起来，好像在哭诉着对今夜所发生的一切的愤怒。失去亲人，失去朋友，失去身体，失去人类的一切的痛苦，让整个城市变成了一座哀嚎地狱。它们还活着，却不再是人类；它们饥饿，它们想生存，它们想挣扎着活下去。这就是被病毒伤害后，迟钝的头脑所能期望的一切了。

有什么人，必须为这场灾难付出代价。他们难道以为站在封锁线外，站在军队的背后，就能逃脱自己的罪行么？

这数万名僵尸就是我的身体。如果说在过去，它们不过是一群活动的靶子的话，那么现在，这是一支无坚不摧的军队。

他们凝聚起来，不再漫无目的地游荡，如同一只摊开的无力的手掌一下子握紧，朝对手挥舞起来。那些负隅顽抗的佣兵们面前的僵尸潮水般涌来，几分钟的时间便冲破防线，将他们淹没在其中。

中国有句老话：天作孽尚可为，自作孽不可活。这似乎就是现在的最好写照了。整个城市里十来万的僵尸开始朝最后的封锁线突破，像一道慢慢上涨的潮水，那堤坝看似坚不可摧，但很快就会被压垮。

我听到那些在封锁线边缘哀嚎的生者，它们朝军队呼喊，开始冲击铁丝网。那些守军开始恐慌，开始使用那些早已准备好的重型武器试图压制这庞大的部队。但他们猛烈的炮火无法抵挡这无穷尽的队伍，我们虽然缓慢，但是决不后退。我们穿过人群，不理会这群尖叫的平民，轻易地推翻了这试图人为分割生死的阴阳线，朝前方涌了过去。

我几乎能闻到从军队背后散发出的那股安蒙卜瑞拉公司的恶臭，胜过这些活死人气味的千万倍。

我的意识从僵尸群中抽离出来，最后看了看在我身边的那个沙林娜，想起了她的话来。

英雄最终的宿命，应当是战场光荣的牺牲，然而他们的死亡，却不过是一群用平民性命换取利益的小人所设计阴谋中一个微不足道的浪花，既不会有坟墓，更不会有纪念碑，不过是连名字都不会留下的一个殉难者。他们付出自己生命所做的一切，没有一丝价值与意义留下；他们付出伟大牺牲所获得的，不过是安蒙卜瑞拉公司档案里，自己兵器力量的几个数据而已。

在僵尸们的攻击下，军队开始撤退，开始溃逃。我已经可以感觉到那群躲在背后的懦夫的慌乱。

行修罗事者，必堕于修罗地狱。

那么，就让你们自己来尝尝自己一手创造的武器的力量吧。

我如一双巨大的眼睛，冷冷地望着前方。

所以，在这一个夜晚无辜死去的灵魂们，从现在开始，为你们自己的战争呐喊吧！

城市的尽头，怒号震天。P

（全文完）



最令你感动的游戏瞬间

■晶合实验室 双田芳

游戏的本质是什么？“好玩和感动”——一位资深的游戏从业者如是说。一款优秀的游戏作品，不仅具备艺术品的气质和文学小说般的情节，那些柔美的画面以及悠扬的音乐，黯然离别的感伤片断都是打动人心的力量。这里成就了英雄主义，团队协作造化了唯美的爱情，一句对白、一幅夕阳下踯躅独行的背影图片，落英缤纷，音乐迭起的凄美CG，都可能是感动你的瞬间……在你的游戏（包括网络和单机的）岁月中，最令你感动的游戏瞬间是什么？

网友 alb1：这个该分两边说吧。一个是单机和网络游戏共有的——剧情感动，一个是网络游戏特有的——玩家互动所带来的感动。

编辑双田芳：用“剧情感动”和“互动感动”区分非常准确，不妨以此分类，展开本期的话题。

单机剧情感动型

网友 抚琴小猪：“仙剑”里的蝶恋（别说我老套，真的就没有别的游戏有这么煽情了），还有“天之痕”的最后，昆仑镜转世（名字实在记不住了）把那个狐妖封印在伏羲琴的那个瞬间。

网友 anmi：以前让我感动的瞬间还真不少——第一次在街头霸王中战胜对手时，第一次看到李逍遥和林月如随酒剑仙飞上蜀山时，第一次将C&C通关时，第一次玩“暗黑”时，第一次见到WoW的CG时……不过，现在几乎没有可让我感动的游戏了。我更希望是因为自己长大了，可事实是现在没有值得感动的游戏。

网友 浅色回忆：要是说感动，国产游戏自“天之痕”后就没有塑造出很成功的感动镜头了。最近更喜欢日本的Galgame、MO系列，KEY的Air、Clannad……都是可让人伤感落泪的作品。日本游戏厂商的高明之处就在于，能把一个很俗套的故事演绎出你所想不到的新意，而这正是我们所缺乏的。最深的悲伤不是你面对悲剧却无法改变它，而是你发现没有比那个悲剧更好的结局。

网友 想飞的小猪：还是在《轩辕剑叁外传——天之痕》里吧。靖仇、小雪、玉儿3人坐在鲸背上，靖仇吹笛，玉儿弹琵琶，小雪梳头，夕阳晚照……那以后，年岁长了，倒是很难再有少年时的那份心情了。从游戏中倒也生出了岁月无情、红颜白发之感。

网友 暗黑游侠：多少年了，我还是忘不了《天之痕》的结局。那个凄凉的结局就像是刻在我的心里一样，每当想起那个画面，就想哭（不要笑我）。十年生死两茫茫啊！一个白发少女在坟前痛哭。几十年的约定！早已经是生离死别。相爱却不能在一起，是人世间最大的痛苦啊！为了世上的生灵而用自己的身体去补天。生命！爱情！友谊！在一瞬间消失，只为了世界更美好！我喜欢这个结局，凄美，动人！叫人有种说不出的感动。

编辑 双田芳：在每个人的内心深处，都有一处最柔软的部分，当你与游戏中的剧情、人物产生共鸣时，也许就是感动你的瞬间。这次讨论，多数玩家都选择了《天之痕》、“仙剑”系列游戏，因为以刻画情感为主的RPG更容易产生击打人心的力量。在《天之痕》中，我最喜欢的人物是昆仑镜转世的宇文拓。他那浩瀚而广博、深邃而神秘的双瞳，不为人知的身世，从出生起就担负不惧背负恶名、承担大事之职责。而温柔可人的小雪，也有几分赵灵儿般的气质。多年以后，每当听到周杰伦的《发如雪》时，我都会想起那个在游戏中曾经带给我感动的白发如雪的女子……

网友 酒鬼子夜：第一次打“仙三”时，发现小葵和雪见必须有一个跳进铸剑炉。我强行退出了游戏，直到在大软上看了攻略，有两个人共存的完美结局，又开始打，还是很不忍地让雪见跳了。后来，为了公平又让小葵跳了一次。公平么？对我来说只是两次折磨啊！

网友 帅的想毁容：玩“仙剑三”时，当景天奄奄一息的时候，龙葵抱着魔剑冲向铸剑炉的那个刹那，我哭了。那时的她就像我深爱的恋人一样，看见她为了救哥哥而奋不顾身，牺牲自己千年道行，我哭了。跨越千年的思念难道就只为这一刻的付出吗？当我重新来一次的时候玩出了龙葵结局，那红衣服的龙葵对他说：“喜欢就大声说出来。”我觉得这真的是一句很经典的话。

《波斯王子3》里面打到最后一次看见Kailina的时候，王子把手中的匕首交给了她，然后看着她向

着远处随风飘去了……我心里知道王子和Kailina是互相深爱着对方的，但是Kailina为了王子的幸福毅然选择了离开。因为她知道王子和Sara在一起的结局才是最有希望的结局，虽然她不知道以后会飘荡到哪里……

编辑 双田芳：“仙剑”系列被我称作“眼泪奇侠传”，不仅灵儿的逝去令人扼腕，苏媚的宽恕、雪见和龙葵的生死抉择同样令人无法释怀。记得在上海软星闷热窒息的办公间中抢先制作“仙三”攻略，玩到“跳进铸剑炉”一节时，汗水、泪水险些一起滴落在键盘上……

正如网友发言所说的，选择悲剧，是因为没有更合适的结局……

网友bibibi：《剑侠情缘2》的最终结局吧，一个悲哀的结局，恋人不得善终，没有开花结果。

网友 八神地狱变：《月影传说》中的终结，当“爱的废墟”音乐响起的刹那，没有蔷薇陪伴的心情在那悲凉的乐曲中体现得淋漓尽致。心情如歌，只是因为一个心结，让蔷薇永远离开，永不可能挽回。我眼里《月影传说》的结局只有那一个，如生活的不可重复性。那个瞬间，让我更懂得如何去珍惜目前拥有的！

网友 爱与死亡：我在1998年玩《最终幻想》7代和8代时，那如诗的爱情、亲情，凄美的分离、牺牲……每每带给我难以形容的震撼。这种震撼也是一种感动吧。

网友 Icommander：在《家园》里，当我率领着库申族舰队历经磨难，从卡拉克回到了自己最终的家园希格拉时，那种“千里寻家”的感觉在当时也是绝无仅有的。可惜其后作就很难再找到当年的那种感觉了。

网友 刹那芳华：玩游戏时一直没有什么太多的代入感，所以里面感情之类的不大能体会。倒是玩游戏时感到过害怕，比如DOOM3中，用手电照到怪物就在面前，半个屏幕都是怪物的脸时……

网友 青岛海里的硬：最让我感动的倒不是PC上的游戏，而是我小学时玩的FC上的一个叫《赤色要塞》的游戏。最激动的时刻是通关之后，2辆吉普车以及驾驶员和射击手在夕阳西下的海滩上等待友军直升机的画面。说实话，那个音乐做得确实很棒，我当时听了立马就落泪了。这不是用什么煽情手法让人感动的，而是因为我的努力得到了认可。

网友 幻化之刃：当满山遍野的Zealot冲向Terran枪兵时……突然发现，人类是多么脆弱啊！

网友 狂之舞：打PS的《实况2000》时，“率领”中国队夺得世界杯冠军，那时候我感动了。不容易呀！那可是所有中国球迷的梦想。

编辑 双田芳：也许感动的方式有很多种，不仅来自悲剧的剧情。游戏中的成就感、恐惧感、欢愉感都有可能让你刻骨铭心。也常常让我想起7年前，在广袤孤寂的宇宙中，《家园》不仅是在战斗之后找寻归属感所带来的感动，还包括那些震撼人心的游戏背景音乐。

总结：游戏带给了我们太多的感动，在岁月面前，其实不是我们老了，感动越来越少。而是你是否曾经纯真过，就像生命记忆中那些太多的第一次。只要我们曾经感动于那些游戏的某一个瞬间，就已经足够…… P

网游互动感动型

网友 无尚书生：当我们结为夫妻时，全世界的朋友都在为我们祝福。那一刻让我再也离不开《梦幻西游》。

网友 冰冰：WoW中，在夜色镇做任务被杀后所发生的事情——在一队60级的联盟大哥的保护下做完任务。

网友 帅的想毁容：在玩还没开放宠物情人版本的RO时，我和公会里的兄弟们一起给老大庆贺生日。老大说他很想要兔耳发圈，我就想帮他去打四叶幸运草。谁知道打了一个通宵，光芒草都没有掉，没办法只好去收。看见一个售价为8W的，便用自己赚了一个星期的钱买了下来，因为那东西我没见过，所以很自然被人用三叶幸运草给骗了。虽然送到他手里时我哭了，但是他跟我讲，没有什么礼物能比我送的东西更珍贵了。因为那时候我才14岁，他们都是大学生，所以我就把他们看作是自己的大哥哥，他们也把我当作自己的小弟弟一样看待。那年的圣诞节我们一起去姜饼城打圣诞波利，后来因为要中考我不得已要离开RO一段时间。走的那天在他们的鼓励下我哭了。别的我不记得了，我只记得当时的我感到好幸福。而那也成了我永久的记忆，那段纯真的友情，那最初的感动……

编辑 双田芳：网络游戏中的互动来自于人与人之间的交流，每个网络游戏的玩家都有一段互相协作、无私帮助的美好回忆。

由三蹦子说开去

■晶合实验室 双田芳

当本期榜评的话语权交给我时，我的脑海中浮现出了这样的一幅画面——周日的黄昏，我乘坐轻轨列车来到北京五环之外的远郊，然后坐在一辆三蹦子（注：一种三轮摩托车或农用车，活跃于北京、河北一带的城乡及城市偏远地区）上，一路“砰砰砰”地驶入小区。其实，我是去拜访几位制作国产游戏的朋友。我知道，近几年来，国产游戏和国产游戏人已经离我们越来越远。我是一个国产游戏的爱好者，因为我知道有很多仍在坚持做国产游戏的热血青年，每天都会利用坐在三蹦子上的片刻时间，构思着他们的游戏，也做着一个同样属于美好未来的梦。然而，他们的游戏可能永远都不会出现在TOP TEN的排行榜上，甚至不会出现在运营商、玩家的视线里。数年过去，依旧逃脱不了在小区中打拼的窘境。

单机游戏排行榜中没有一款国产游戏，这是一个冷峻的现实。我认识的几乎所有的国产游戏制作团队都将研发方向转型为网络游戏及手机游戏了，原因很简单——为了生存和利益。本期榜单的第1名依然是《极品飞车——无间追踪》，由此看来，许多玩家喜欢这种能够带来激情和动感的游戏。说实话，从NFS三代以后，我就基本抛弃了这款游戏，这个系列游戏的后期产品太过奢华了。它离现实越来越远，激发出很多人的破坏欲，表现出人内心阴暗的一面。我记得大约10年前，在DOS 4GW的支持下，玩NFS一代产品时，道路基本都是笔直的，一心将油门踩到底，和警察飙车的感觉才真正淋漓爽快。后来这种感觉越来越缺失——马路拥挤了，天气恶劣了，赛道越来越弯曲，规则复杂了。再后来，我变成了一个风景的欣赏者，让车保持匀速，在海边、在吹落而又随车速扬起的枫叶中感受异国的秋色。假使，《极品飞车》可制作成一款“国情版”，游戏中可选择捷达、富康、伊兰特、夏利等车型；还可分别扮演警察、出租司机、“黑车”司机、上班族；午夜12点还可与车友在城市环路飙车，利用13分钟跑二环路一圈，便可获得“2环13”的称号；游戏的背景音乐也大可不必复杂，可以在获胜后听一段郭德纲的相声，行驶中听一段单田芳的评书等，那么，游戏的乐趣便会大大增加。我知道有很多像我一样的玩家，在游戏的过程中，希望体验的是一种虚拟现实的休闲，而不是被屏幕上飞速流动的画面磨折了双眼的视力。我觉得游戏续作的魅力在于创造，而不是传承。

当然，和我一样喜欢对欧美游戏的本地化版本浮想联翩的玩家也并非少数。然而当我们放眼望去，我们的视线中几乎都是异族的文化和泊来品，《信长之野望——革新》本次排名的跃进，就是一个例证。《侠盗猎车手——圣安地列斯》排名下降，位居排行榜第3位。尽管如此，该作也是近一年来，极少数可以让我沉迷的游戏。这款游戏的最大特点是具有较高的自由度，以及能在游戏中找寻到一种城市的归属感。记得自己曾在洛杉矶的街头，开着能跳舞的老爷车和几个嬉皮比试；也曾驾驶着战斗机飞过旧金山的金门大桥，鸟瞰整座城市。至于如何在游戏中杀人越货，反倒不是我关注的重点，因为这款游戏在规则上没有束缚，你可以随心所欲。

与单机游戏的萧条相比，网络游戏几乎成为游戏产业的代名词。网络游戏玩的是什么？“装备和仇恨。”一位游戏从业人士这样总结，我很认同这句话。《魔兽世界》本月依然强势。网络游戏排行榜中已有6款国产游戏。但凡能够上榜的国产网络游戏，大多特色鲜明，定位准确，而不是刻意模仿——你有“副本”我也加副本；别的游戏有“史诗任务”我也克隆一个；你的旋律优美，我也“喜唰唰”一下。所以，特色的缺失往往使一些国产游戏反倒成为他人创意的附庸品。这让我想起了某一天，小区的楼下一堆人围观一辆粉红色的“车”，外观很像日本某款概念车。但仔细一看，原来还是一辆三蹦子。只不过开“摩的”的大叔改造了一下，使它空有了一个概念车的外壳，但究其本质，依旧还是一辆非法营运的三蹦子。

其实不管是三蹦子还是“大奔”、宝马，不管是大制作还是小投入，游戏的特质在于创造和坚持本我。常常遇到一些国内的制作人指着屏幕上加工后的游戏截图对我说：“看，我们的画面和引擎可与《魔兽世界》相比，我们的公会设计和《天堂2》很相似。”其实，他已经很多天没吃到新鲜的蔬菜和油炸食品了，这个月的房租还没有着落……相当一部分可爱且有热情的国产游戏人，很少能静心地思考一下属于自己风格的游戏应该如何去做。

所以，坐在三蹦子上，我经常想到国产游戏其实也在一路“砰砰砰”中前行。然而，我发现一些国产游戏离城市越来越远，也使玩家越来越淡漠。P

TOP TEN 我正在玩的游戏

网络游戏排行榜

名称	票数	制作	发行日期	运营公司	名次升降
1.魔兽世界	2585票	暴雪	2004年	第九城市	○
2.大话西游II	1759票	网易	2002年	网易	↑
3魔力宝贝	1514票	艾尼克斯	2002年	史克威尔艾尼克斯	↑
4.泡泡堂	1508票	Nexon	2003年	上海盛大网络	↓
5.梦幻西游	1346票	网易	2003年	网易	↑
6.天堂II	1341票	Nc Soft	2003年	新浪乐谷	↓
7.剑侠情缘网络版	1200票	西山居	2003年	金山公司	↓
8.轩辕剑网络版	1177票	大宇	2003年	网星	○
9.天骄II	1001票	目标在线	2005年	目标在线	○
10.仙境传说Online	995票	Gravity	2003年	上海盛大网络	○



单机游戏排行榜



名称	票数	制作	发行日期	本刊评分	名次升降
1.极品飞车——无间追踪	1641票	EA	2005年	9	○
2.信长之野望——革新	1509票	KOEI	2005年	8.5	↑
3.侠盗猎车手——圣安地列斯	1508票	Rockstar Games	2005年	9	↓
4.职业进化足球5	1440票	Konami	2005年	8.5	○
5.英雄萨姆2	1355票	Croteam	2005年	8.5	○
6.黑与白2	1174票	Lionhead Studios	2005年	8	↑
7.神鬼寓言——失落之章	988票	Lionhead Studios	2005年	8	↑
8.电影大亨	936票	Lionhead Studios	2005年	8	↑
9.文明IV	845票	Firaxis Games	2005年	8.5	↓
10.神偷3（中文版）	780票	Ion Storm	2005年	8	↓

网吧流行游戏排行榜

游戏名称	流行度
魔兽世界	
CS	
实况足球	
梦幻西游	
QQ幻想	
劲舞团	
街头篮球	
魔兽争霸III——冰封王座	
梦幻国度	
EVE Online	

本期“网吧流行游戏排行榜”调查的网吧有：

（100台电脑以下规模<含100台>）成都：地平线网吧、超霸网络、同创网吧、骄子之家网吧；上海：东方网点兰溪店、东方网点沪西店、东方网点新村店、强强网吧、宝盛网吧；郑州：环宇网吧、好时光网吧；西安：天想网吧

（101～300台电脑之间规模）上海：杰毅网吧、东方网点政立店、国权店、极点网吧；西安：雁塔路网际快车网吧、新视觉网吧、红树林（交大分店）网吧；北京：网上游网络沙龙

（301～600台电脑之间规模）西安：小蚂蚁网络连锁丈八北路店、红树林网吧连锁；上海：东方网点曹杨店；郑州：梦情网络

每期的网络游戏与单机游戏排行榜票数为玩家信投、网投和手机投票票数的总和。**信投**选票见每期杂志中央的读者咨询卡。**网络投票**的网址为www.topten.com.cn。**手机投票**，移动用户发送至629903，联通用户发送至929903，投票代码见每期杂志中央的读者咨询卡。

邮发代号：82-726

零售价：¥6.80元

刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN